真・女神転生 if...

公式パーフェクトガイド

ATLUS ファミ通 責任編集

真・女神転生 if... 公式パーフェクトガイド

ATLUS×ファミ通

published by ATLUS! + produced by FAMI-TSU!

究極の公式 ここに参上!

cool, sharp, superior and ultimate GUIDE BOOK!!

ATLUS FAMITSU
真・女神転生

真・女神転生 if...

公式パーフェクトガイド

ATLUS ファミ通 責任編集

真・女神転生
if...

真・女神転生 if...
公式パーフェクトガイド

Contents

Prologue

都内某所にある私立軽子坂高校。勉学に励む真面目な生徒をはじめ、やや足を踏み外したような不良生徒や青春の汗を流す体育会系の生徒が通う、何の変哲もない高校。教育よりも経営が大切な校長の存在も、その普遍性に拍車をかけるばかり。このまま歴史を積み重ね、いつかは老朽化して新築の校舎に建て替えられるのを待つだけの、そんな学び舎だった。

無論、そんな平凡な学校に通っている学生なら、ひとりやふたりは思ったことがあっただろう。「もしも」学校で凄い事件が起こったらスリルがあるだろう、とか、「もしも」学校なんか消えてしまえば勉強しなくて済むのになあ、とか。そんな「もしも」が実際に起こることなど想像もせず、生徒たちは日々、勉学とクラブ活動とそれ以外のことを、淡々と繰り返していた。

――そんなある日。

突然、襲いかかった轟音と振動。そして背後に吸い込まれるような、強い空気の流れ。あとから判明したことだが、この時点ですでにすべては消えていた。校庭も校舎も体育館も何もかもすべて……。

彼／彼女の物語。

主人公の彼（あるいは彼女）は、プレイヤーであるあなたの分身。私立軽子坂高校の2年D組に所属する、ごく普通の高校生だ。ほどほどに真面目でほどほどに不真面目なあなたは、今日も午後の授業の途中から居眠りを始めた。たっぷり気味の昼食をとった直後で、授業を担当するのはのんびりした話し口調の老教師。これで起きていろというほうが酷な状況だ。だが、その安らかな眠りは、不思議な白い学生服の男の夢で破られる。彼が何者であるか、その夢が何を意味するのか、わからないままにあなたは級友に揺り起こされる。ときはすでに放課後。変わらぬ日常にあなたはほっとした――瞬間、轟音とともに校舎が揺れる。気づくと、窓の外には見慣れぬ風景。そして遠くから近くから聞こえてくる生徒たちの悲鳴。あなたは教室の引き戸に手をかける。何か目的があったわけではない。だが、あなたが「もしも」その行動を取らなかったら、物語は始まっていなかった。そして今、「もしも」の世界が現実となる。

Characters 01

Hero/Heroine

プレイヤーの分身、そして学校を救う希望。

主人公

彼／彼女の力。

主人公の彼（あるいは彼女）は、基本的に腕力一本で悪魔と渡り合っていくタイプ。魔法は使えず、剣か銃を用いて悪魔を倒していくのみ。だが、便利な魔法の代わりに、アームターミナルという強い味方を持っている。アームターミナル、通称「COMP」を使用することにより、悪魔と交渉し、自分の仲間（仲魔と呼ぶ）に引き入れ、自分の力とすることができるのだ。また、彼／彼女の基本パラメータは、ゲームスタート直後の「ノヴァの電脳占い」の結果によって、4つのタイプのなかから決められることになる。ただし、それで決められるのは初期パラメータとガーディアンタイプ（P60参照）のみ。その後、どういうパラメータを伸ばし、どういう力に秀でるかは、プレイヤーであるあなたに任されることとなるのだ。力に秀で自力で悪魔を倒すもよし、知恵に秀で交渉術で強い悪魔を味方につけるもよし。選択の幅は無限だ。

ユミの物語。

茶髪で制服をやや着崩した白川由美は、主人公のクラスメート。その外見と高飛車な物言いから、彼女は級友たちからは距離を置かれるタイプだった。孤立していたというほどではないが、普通の生徒たちのなかではどうしても浮いてしまう。そんな存在だった。だが、決して彼女自身は他人を避けていたわけではない。むしろ学校を、そして級友たちを、かけがえのないものと思っていた。それが証明されたのは、まさに「もしも」の非常事態に陥ったときだった。

学校が轟音とともに異界へと巻き込まれたそのとき、廊下を歩いていたユミの決断は一瞬だった。秘められていたユミの責任感と思いやりが、刹那の間もなく彼女の心に満たされる。学校を救わなくては！　そんな彼女の前に教室の扉を開いて現われた影。そう、それはあなた。とっさにあなたに助けを求めたのは、ユミの人生でもっとも正しい選択だったろう。あなたが彼女の求めに応じさえすれば、学園とそこに残された人々すべてを救うための道が開ける。

Characters 02

「お願い！ あたしに手をかして！ 学校を…みんなを助けるために…」

YUMI SHIRAKAWA
白川由美
(ユミ)

ユミの力。

全部で4人のパートナーに共通のことではあるが、パートナーは主人公と違い魔法の力で戦闘を手助けすることができる。魔法の行使にはガーディアン（P60参照）の力が必要となるが、それでも力まかせの主人公には力強い助けとなるはずだ。さて、そのユミが習得可能な魔法の傾向から考えれば、彼女はじつにバランスがとれたタイプと言えるだろう。攻撃、回復、補助の魔法それぞれを、ほぼ過不足なく覚えることができるため、魔法主体の戦いではかなり戦力になるはず。また彼女の能力値＝パラメータ自体は、主人公と同じくレベルアップ時に自由に振り分けられるため、どのようなタイプにでも育ちうるが、同じパラメータの男性キャラクターと比べるとHPの伸びが低めである点には注意。魔法戦闘に特化したタイプに育てるのが得策だろう。

チャーリーの物語

2-Eの教室で出会う黒井真二、通称チャーリーは、金髪、ピアス、派手なアクセサリーと3拍子そろった「イマドキ」の少年。自由な校風の軽子坂高校にあっても、その自由を盾に取った彼の風貌は異彩を放つ。彼の行動原理はシンプル。すなわち自分の利益が一番、である。学校が魔界に堕ちた瞬間も、それは変わらなかった。

学園が異界に[illegible]り込まれ、2-Eの[illegible]はパニックに陥っていた。男子生徒がひとり、足をもつらせながら廊下へ飛び出していく。それを追う形で数人の生徒たちが入り口に殺到し、転んだ女子生徒が彼らに踏み潰され悲鳴をあげる。チャーリーは、その光景を眺めながら冷静に考えていた。この場所から脱出するために必要なものを。その瞬間、扉を開けて入ってきた影。そう、それはあなた。計算高いチャーリーは、落ち着いたあなたを脱出のパートナーに選ぶ。「もしも」あなたが彼の手を取れば、確実に異界からの脱出の道は拓ける。だがそれは、同時にあなたと彼以外の人々の安全を保障しない。

SHI… …UROI

「へっ、なにが魔神皇だハザマめ。トチ狂ったこと言いやがって」

黒井真二
チャーリー

チャーリーの力

ほかのパートナー同様、チャーリーもガーディアン(P60参照)の力を借りることで魔法を使用することが可能である。彼が習得可能な魔法は、どちらかというと補助系に恵まれたものが多いようだ。自分たちを強化し、敵を弱体化させるカジャ系、ンダ系の魔法(P250参照)の使い手として重宝するだろう。この2系統の魔法の特徴として、魔力や知力のパラメータが低くても効果が変わらないということが挙げられる。そのため、彼の場合は肉弾戦闘と魔法戦闘の両対応型のキャラクターに育てても、さほど不便は感じないかもしれない。

アキラの物語

2-Cに所属する宮本明と出会うには、やや困難を伴う。彼は利己的と評判の悪いチャーリー以上の不良少年として知られ、とくに風紀委員から要チェック生徒として目をつけられている。その噂のため、彼は普通の生徒とともにいることは少なく、常にひとりで校内を徘徊しているのだ。だが、彼の内面はチャーリーとはまた異なる。享楽を追い求めるチャーリーと違い、アキラはもっとストイックな、自己の生きる道を追い求める侍のような風情を持つ。しかしむき出しの刃は他人も己も傷つけるもの。あなたが「もしも」彼の申し出を受けてしまったら、その刃で血を流しながら戦う道を進むことになる。

共に脱出することを承諾したあなたに、アキラは思わぬ脱出ルートを提示してくるだろう。それは帰る道のない、もうひとつの魔界へのルート。ほかのパートナーたちと歩む道と違い、アキラと共に歩む道に安らぎの場所はない。果たして、とんな困難が待ち受けるのか？　それはあなたか実際に体験してみるのが一番だ。

「ついに取り返したぜ、アモンの力…　そう、このオレの力をな！」

宮本明
（アキラ）

アキラの力

アキラの場合も、ほかのパートナー同様にガーディアン（P60参照）によって魔法を習得していくことになる。傾向として回復魔法、とくに毒やマヒなどの状態異常を回復する魔法に不安が残るラインナップではあるが、それを除けば攻守にバランスの取れた魔法を得ることができる。ただ、アキラの場合、ほかの3人にはない特徴がある。それはゲーム中の特定のイベントを経験することで、レベルアップによらずしてパラメータを上昇させることができるというものだ。難易度が高いアキラのシナリオではあるが、この特徴により力強いパートナーとしてあなたを助けてくれることだろう。もちろん、対する困難もそれに応じて強力なものとなってはいるのだが。

基本システム

ゲームスタート

まずは基本中の基本、ゲームスタート画面についての解説から行なっておこう。ある程度はマニュアルに書いてあるだろうが、購入後すぐさまソフトをPS本体にセットして、始めてしまうプレイヤーは少なくないだろうから。とりあえず、軽子坂高校の姿を背景とするスタート画面で、真っ先に表示されるスタートメニューについては、以下の通りである。

ロード画面。一枚のメモリカードにセーブ可能なデータ数は14個。残り1個は中断データ用。

PS版で新たに設定された難易度選択。ハードなゲームだけに、初心者には嬉しい配慮だ。

●START

新規でゲームを始めるためのコマンド。このコマンドを選ぶと、まず「クリアデータをロードしますか？」との問いが表示される。これは一度ゲームをクリアしないと関係ないことなので、ここでは「NO」を選んで先へ進もう。詳しくは右ページ下段の説明を見てほしい。続いて"難易度選択"をするための「NORMAL」と「EASY」のコマンドがさらに現われる。NORMALを選ぶと、オリジナルであるSFC版の『真・女神転生if...』と同じ難易度となる。EASYを選ぶと、通常よりも簡単な『if...』を楽しむことができる。何が簡単なのかは、右下の解説を参照のこと。難易度選択を終えたら、いよいよゲームスタートとなり、右ページの「キャラクター作り」へと進む。

●LOAD

このメニューは、初めてゲームを起動した際には表示されない。ゲーム中のセーブポイント（P29の電算室、P30の記録の石版を参照）でデータをセーブして初めて現われるコマンドである。このコマンドを選ぶと、セーブしたエリアやプレイ時間が表示されたセーブデータの一覧が出てくる。

●CONTINUE

上のLOADと間違えやすいが、これはセーブポイント以外の場所で中断したデータから再開するためのもの。ここで選んだデータは、普通のセーブデータと違い、ゲーム再開後すぐに消されてしまう。うっかり間違ってリセットしないよう注意。

[難易度について]

難易度EASYの簡単な点は以下の通り。まず戦闘に突入して「ESCAPE」（逃げる）を選んでなかなか逃げられなくても、4回目には必ず逃亡に成功するようになる。また、戦闘に突入しても、敵から受けるダメージがNORMALよりも20％軽減される。さらに悪魔との会話時に、銃の装備が外されることがあるが（P46参照）、EASYだと実際は装備したままである。もっとも嬉しいのが、銃の弾数制限がないこと。一度弾丸を入手すれば、好きなだけ撃ちまくれる。その分、NORMAL時よりも弾の値段が高いのだが。

02 キャラクター作り

Basic Systems

ゲーム開始後に、まずプレイヤーが行なわなければならないことが、このキャラクター作り。電脳占い師ノヴァと自称する、テカテカの顔をしたマネキンのような女性(?)が現われ、プレイヤーにさまざまな質問を投げかけてくるのである。

最初に聞かれるのはプレイヤーの性別と名前。ここで選んだ性別で、ゲーム中の主人公の性別も変わり、能力値(パラメータ)やゲーム中のイベントなどが変化する。どちらが得ということはないので、自由に自分の好きな性別でプレイするといい。注意するべきなのは名前入力のほう。たとえば「ああああ」などというやる気のない名前をつけると、ノヴァから「その名前ではないですね」と叱られてしまう。主人公はプレイヤーの分身なのだから、なるべくちゃんとした名前をつけてあげたい。また、主人公のパートナーとなる可能性がある4人の名前、つまり「ユミ」、「チャーリー」、「レイコ」、「アキラ」と同じ名前をつけたときも、同様にノヴァに叱られてしまうので注意すること。

名前入力がすんだら、電脳占いの本番だ。所属する部活や宿題についてなど、合計10問(答え方によっては11問)の問いかけがなされる。この問いにどう答えるかによって、ゲーム開始後の主人公キャラクターのタイプが4種類(性別の違いを考えると合計8種類)のなかから決定される。答え方によって、どのタイプに分岐するのかについては、P25とP26にある「主人公のパラメータ」を参照のこと。

同じ文字の繰り返しだけでなく、一文字しか入力しなくても叱られる。例外はナナさんやミミさん。

質問は自分に正直に答えてもいいし、主人公のタイプを考慮して狙った答えを返してもいい。

03 データ継続について

Basic Systems

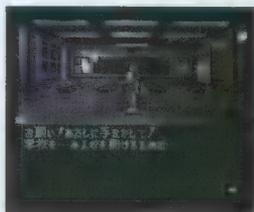
左ページで少々触れたとおり、「START」を選ぶとクリアデータのロードについて質問される。実は、一度クリアしたデータをロードすることで、次回以降のプレイが変化することがあるのだ。具体的に説明すると、まずアキラのシナリオは、ユミ、チャーリー、レイコシナリオのいずれかをクリアして、そのクリアデータをロードしないとプレイすることができない。いわば隠しシナリオ的な存在なのだ。また、悪魔合体はこのゲームの一番の肝だが、一部の悪魔は特定のイベントをクリアしないと合体で作り出すことができない。ただし、一度でも対応するイベントをクリアしておき、そのクリアデータをロードすれば、次回以降はイベントに関係なく合体で作ることができる。アキラシナリオプレイのための詳細はP136を、特定悪魔の合体制限についてはP272を参照のこと。

ゲームをクリアすると、クリアしたシナリオのパートナーの頭文字が、データの右上に表示される。

04 パートナーの選択

Basic Systems

これまでにも少し触れたが、この『if...』ではゲームの序盤にプレイヤーのパートナーとなるキャラクターを、好きに選べるようになっている。パートナーはそれぞれ能力に特徴があるため、当然のことながら戦闘などの攻略パターンが変わってくる。またそれだけではなく、ゲームシナリオ自体がどのパートナーを選ぶかによって大きく変わり、プレイ中に訪れるフィールドや、戦うべき敵がそれぞれ変わっていくのだ。

各シナリオによってルートがどう変化するかの具体的な説明は、P66からのマップ攻略に譲るとして、ここでは簡単な難易度の差についてだけ述べておこう。ここで言う難易度とは、単純にクリア想定レベルのこと。各シナリオの長さが異なるため、自然、クリアにかかる時間の長さも変わってくるのだ。一番短いのはチャーリールート。学校の仲間を見捨てて脱出するパターンで、もっともクリア想定レベルは低い。続いて長いのはユミルート、さらにレイコルートとなる。この3人のシナリオは、基本的な道のりは重なる部分が多く、長短に関係なくすべてメインのシナリオと思っていい。もっとも難易度が高いと思われるのはアキラルート。一度クリアしなくてはプレイできないシナリオだけに、いきなり魔界のど真ん中に飛ばされ、学校に戻ることもできない。アキラをパートナーに選ぶときは覚悟するように。

基本的に誘いを断っても、誰かの誘いに「YES」と答えるまでは同じ場所で待っていてくれる。

アキラは一度クリアしてからでないとパートナーにはならない。最初は会話ができるだけだ。

05 アームターミナルについて

Basic Systems

プレイ開始後、パートナーと無事に合流した段階でも、いくつかの使用できないコマンドがある。これはアームターミナル、通称COMPを手に入れてないため。このCOMPは、悪魔との会話、悪魔召喚、オートマッピング、デビルアナライズなどのコマンドを実行するためには必須のものなのだ。

COMPは、2-Hの教室にいる八幡先生から入手しなくてはならないが、その前にコンピュータ室の佐藤君から悪魔召喚プログラムを譲り受ける必要がある。詳しくはP66からのマップ攻略を参照してほしいが、この召喚プログラムとCOMPを得てはじめて、『真・女神転生if...』のストーリーが幕を開けるのだ。思えば本作のルーツ『真・女神転生』も、飼い犬パスカルを連れた主人公が、謎の人物スティーブンからプログラムを入手してから始まった。そう言えば、佐藤君がプログラムを入手した、ネット上の人物のハンドル名は「STEVEN」。何か関係があるのだろうか？

八幡先生がアームターミナルを作るきっかけとなった、犬を連れた少年とはもしかしたら……？

06 6つの魔界とリング

Basic Systems

どことも知れぬ世界に、学校ごと放り出された主人公たち。ゲームの共通した目的となるのは、その異世界から脱出し、もともと主人公たちがいた現実世界に戻ること。そしてユミ、チャーリー、レイコシナリオでの脱出行の舞台となるのは、学校および6つの魔界。魔神皇ハザマに従う強力な悪魔を倒し、悪魔たちがもつリングを入手し、学校から次元の狭間を境に繋がる「封印の間」でリングを使う。これで新たな魔界への道が開けるという流れだ。

ただし、ユミおよびレイコのルートとチャーリーのルートでは、訪れる魔界には微妙な違いがある。ユミかレイコをパートナーにすると、学校から訪れる魔界は「傲慢界」、「飽食界」、「怠惰界」、「嫉妬界」、「貪欲界」の5つ。リングも各魔界に対応して5つ存在し、それぞれ「謙虚のリング」、「粗食のリング」、「勤勉のリング」、「寛容のリング」、「無欲のリング」となる。チャーリーがパートナーだと、嫉妬界の代わりに「憤怒界」を訪れることになる。つまり、1回のプレイですべての魔界を訪れることはできないというわけだ。ぜひ全シナリオをプレイして、魔界巡りを完遂してほしい。

なおアキラルートではまったく別の世界を旅することになる。左ページで少し触れたが、基本的に敵が出現しない安全な学校をベースとして利用できるほかの3人と違い、アキラシナリオでは「ノモス」と呼ばれる塔のような構造の魔界に飛ばされ、その後、学校に戻ることはできない。たいへん困難な道のりとなることは折り紙つきだが、その分、表ルートすべてをプレイしても残るいくつかの謎――ハザマがどうやって力を手に入れたか――などが解明される。

特定の敵を倒すとリングを入手。これで封印の間の封印を解く。戦闘なしで入手できることも。

封印の間を中心として、学校と魔界は配置される。すべての封印を解くと、さらに別の道が……。

07 月齢について

Basic Systems

ゲーム中、ほとんどつねに画面左上に表示されている月のマーク。これは月齢を表すもの。時間や日付、さらには昼夜の区別がない魔界において、時間の流れを示す唯一の指針となるものだ。月齢は新月から満月、そしてまた新月の繰り返しで、16段階に変化する。変化の基準となるのはプレイヤーの歩数。プレイヤーがダンジョンを16歩歩くごとに、月齢が1段階進む。それ以外の行為（その場で回転したり各種コマンドを使ったり）では変化しない。この月齢はゲーム中のさまざまなことに影響するため、ときには自分で調節する必要も出てくるだろう。右にその代表的なものを挙げておいたので、参考にしてほしい。

月齢の影響

❶悪魔との交渉の可否	→	P45
❷一部魔法の持続時間	→	P250
❸魔法の箱の内容	→	P27
❹特殊イベント発生	→	P28
❺希少敵出現	→	P266
❻希少ガーディアン出現	→	P64
❼アリス出現	→	P64
❽怠惰界のイベント進行	→	P86

※その他、本書では解説していないが、悪魔の戦闘パターンや能力値にも微妙に影響する。

02 通常コマンド解説

Basic Systems

さて、ゲームの基本的な流れを説明し終えたところで、プレイ中に必要な細かい知識に関しての解説を行なっていこう。まずは通常コマンドから。

通常コマンドとは、ダンジョンを移動中に○ボタンを押すことで表示される基本コマンドと、STARTボタンを押すことで表示されるシステムコマンドのこと。ソフト同梱のマニュアルにも簡単な説明は書いてあるが、おさらいの意味も兼ねて、ここでひとつひとつ説明していきたい。なお、ゲームを開始した直後は、この通常コマンドのすべてを使用することはできない。前述の通り、アームターミナルを入手するイベントを終えてからでないと、COMPがらみのコマンドが一切使用できないのである。そのことを忘れないよう、注意が必要である。

ちなみに通常コマンド以外のコマンドとして、魔と遭遇したときに表示される戦闘コマンドというものがある。それについてはP33の説明を見てほしい。

色々な画面を見ているとき、一気に普通の移動画面に戻りたければ□ボタンを押そう。

基本コマンド一覧

[COMP]—アームターミナル使用

アームターミナルを利用したいくつかの機能を使用するためのコマンド。このコマンドを選ぶと、さらに6つの「COMPコマンド」が表示される。それぞれのコマンドの詳しい説明は右ページを参照のこと。

[MAGIC]—各種魔法の使用

現在パーティ内にいるキャラクターが所持する魔法を使うためのコマンド。移動中（通常時）に使用できる魔法をもっていなかったり、魔法をもっている仲魔が死んでいるときは使用できない。

[EQUIP]—武器・防具の装備

剣や銃、防具といった装備品を、主人公とパートナーの身につけるコマンド。装備することで上昇するパラメータや攻撃力・防御力などを見ながら行なえる。外すことも可能だが必要ないだろう。

[ITEM]—道具の使用・並べ替え

アイテムの使用（USE）、自動並べ替え（SORT）、任意並べ替え（ORDERING）、捨てる（DROP）などの行動が可能。クリアアイテムと宝石は表示されない。もてる限界は30種類で各99個まで。

[STATUS]—仲間の状態確認

主人公とパートナー、そして仲魔のパラメータや状態を確認するためのコマンド。主人公のステータス画面では、所持している通常アイテム、クリアアイテム、宝石の個数などの確認もすることができる。

[CHANGE]—パーティ隊列の変更

パーティの並び順を変えるためのコマンド。前列にいるとあらゆる敵の攻撃にさらされるが、後列にいると直接攻撃ほかいくつかの攻撃を受けずにすむ。ただしこちらも直接攻撃ができないので注意。

COMPコマンド一覧

[SUMMON]—悪魔をCOMPから召喚

会話や合体で仲魔にした悪魔を、パーティに呼び出すコマンド。呼び出すにはマッカが必要で、さらに連れて歩くと1歩ごとに一定量のMAGを消費する。懐具合と相談して、強い仲魔を呼び出そう。

[RETURN]—各種魔法の使用

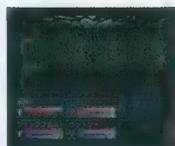
パーティに呼び出した仲魔をCOMPに戻すコマンド。パーティ内にいる仲魔の一覧から選ぶだけでよいが、再度呼び出すときにはまたマッカが必要となる。安易な交代は控えたほうがいいだろう。

[LEAVE]—悪魔を魔界に還す

仲魔をCOMPから外すコマンド。再度仲魔にするには、会話か合体で得るしかない。COMP内には12体しか入れておけないので、新たな仲魔を入れたいならこのコマンドでいらない仲魔を外そう。

[AUTOMAP]—マップの表示

今いるフロアのマップを表示するコマンド。それまでに歩いた部分しか表示されないが、各種施設のマーキングも自動で行なう。L2ボタンを押せば、一瞬で呼び出せるので、あまり使用しないかも。

[RECOVER]—自動で体力を回復

パーティの体力を自動的に回復させるコマンド。下で説明するCONFIGによって、魔法を使用するかアイテムを使用するか設定可能。同時にたくさんの仲魔が傷ついているときにはかなり便利。

[ANALYZE]—悪魔の能力分析

戦ったことがあるか、会話や合体で仲魔にしたことがある悪魔のデータを表示する。R2ボタンでもオーケー。能力値だけでなく、さらに○ボタンを押すと戦闘で得られるアイテムも見ることができる。

システムコマンドについて

[QUIT]

オリジナルのSFC版にはなかった、中断機能を使用するためのコマンド。基本的にセーブは特定のセーブポイントでしか行なえないが、長いダンジョンの途中でゲームを中断したい場合、このコマンドで臨時セーブを行なうことが可能。やり方は普通のセーブと基本的に同じ。その場所からゲームを再開したければ、スタート画面で「CONTINUE」を選んで、セーブしておいた中断データを選ぶだけ。ただし、中断用のセーブデータは、ひとつのメモリカードにひとつしかセーブできない。また、CONTINUEでそのデータを選ぶと、その瞬間に中断データは消されてしまうので注意。

[LORD]

すでにセーブしてあるデータからロードして、もう一度やり直すためのコマンド。セーブポイントから現在いる場所までの行動はすべてリセットされるが、致命的な間違いをしてしまったときには重宝する。本書後半で説明する希少敵に会いたいときや、カジノですってしまったときなどにも多用するだろう。

[CONFIG]

ゲームの各種設定を変更するためのコマンド。変更できるのは、通常時および戦闘時のメッセージスピード、移動スピード、自動回復時に回復アイテムを使用するか魔法を使用するかの設定、音声のステレオ・モノラルの設定、などなど。とくに重要なのは戦闘時のコマンド「AUTO」の設定。この「AUTO」コマンドに関してはP33で詳しく説明するが、3種の設定から選べるようになっていて、戦闘コマンドの「COMP」でも変更可能。だが、ゲーム序盤のCOMPを手に入れてないときに戦闘に突入すると、最初の設定から変えることができないのだ。ゲームに慣れた人ほど、最初にコンフィグで設定を確認しておくことを忘れないように。またオートマップを開くときに。北を上にして表示するか、現在向いている方向を上にして表示するかも設定ができる。3Dダンジョンに弱い人の場合、向いている方向を上に表示しておいたほうが分かりやすいと思われる。好みによって切り替えるといい。なお、メッセージスピードと移動スピードは、やはり速いほうが快適にプレイできる。ただし移動に関しては、うっかり行き過ぎてトラップなどに足を踏み入れることがあるので注意。□ボタンを押しながら移動することでも、通常の倍のスピードで歩くことができる(P28参照)。

02 パラメータ概要

ここまでの各種解説に、たびたび"パラメータ"という言葉が登場した。ゲーム中においては、キャラクター(主人公、パートナー、悪魔)の能力を、パラメータという数字に置き換えて表わしている。ここで言うパラメータとは、ステータス画面でも確認できる、力、知恵、魔力、体力、速さ、運の6項目のことである。この6つのパラメータを基本として、攻撃力、命中率、防御力、回避率、魔法威力、魔法効果といった直接的に戦闘に関わるパラメータも決められるのだ(主人公とパートナーの場合、加えて装備品のパラメータも計算に入れる)。つまり、パラメータの高低をうまく調整すれば、ゲームの難易度も大きく変化するといえる。『if...』の場合、主人公とパートナーのパラメータは、レベルアップ時に上げるものをプレイヤーが自由に選択できる。それだけに、プレイヤーによってはパラメータの上げ損ないで大いに苦戦することもありうるだろう。下に各パラメータの役割について、やや大雑把ながら説明をしておくので、キャラクター育成や仲魔選びのために利用していただきたい。

基本となる主人公たちのパラメータが低くても、いくつかの方法で補正できる。覚えておきたい。

[パラメータに影響を与えるもの]

基本となる6つのパラメータは、いくつかの要素によって増減することがある。まずガーディアン(P60参照)による増減。これはステータス画面のパラメータゲージ上では青(増加分)または黒(減少分)のゲージとなって見ることができる。次に装備品による増加。装備によってはキャラクターの基本パラメータを上げるものがあるのだ。これはパラメータゲージ上では緑色で表示される。最後が宝石による増加。ゲーム中に12種類の宝石が手に入ることがあるが、各種類の宝石を9個集めるごとに特定のパラメータが増加する。これも緑色でゲージに表示される。

各パラメータ詳細

【力】

力が影響を及ぼすのは、直接攻撃力※とHPの最大値である。パーティの前列で戦うもの、役に立つ物理攻撃系の技をもつものは、この数値が高いほどいい。主人公も魔法が使えないキャラクターなので、力はなるべく上げておきたい。HPへの影響は少なめなので、パートナーは無理に上げる必要なし。

【体力】

体力が影響を及ぼすのは、防御力とHPの最大値。これもまた力と同様に、前列で戦うものに必須のパラメータだ。ただし、防御力は直接攻撃だけでなく魔法攻撃の防御にも関係する。主人公ほどではなくてもよいが、パートナーの体力もある程度は上げておくといいだろう。

【知恵】

知恵は、魔法威力(魔法のダメージ量や回復量、逆に魔法を食らったときのダメージ量)と魔法効果(魔法の命中率と回避率)に関係する。魔法を使う仲魔とパートナーには必須。また、さらに回避率にも影響を与えているし、主人公と悪魔との会話の成功率にも影響する。意外と重要なパラメータだ。

【速さ】

速さが影響を及ぼすのは、攻撃の命中率、防御力、回避率。また直接的に戦闘時の行動順にも影響がある。前列で戦うものにも、後列から魔法で援護するものにも、ともに重要なパラメータだ。一部の魔法には、敵より早く唱えないと意味がないものもあるので、パートナーにはわりと重要である。

【魔力】

魔力も知恵と同様に、魔法威力と魔法効果に影響を及ぼす。ただし、こちらは魔法威力の増加に、より大きく関係する。具体的な計算式で言うと、魔法威力は魔力+(知恵÷4)、魔法効果は(魔力÷4)+知恵となる。攻撃魔法や回復魔法の威力をストレートに上げたいなら、魔力を上げたほうがいい。

【運】

運が影響を及ぼすのは広範囲に渡る。命中率、回避率といったパラメータに加え、戦闘から逃げる確率、一部の攻撃で引き起こされるステータス異常(P38参照)を回避する確率、宝箱のトラップを回避する確率、などなど。ただし影響力は微小なので、それほど気にしなくても大丈夫だ。

※)主人公とパートナーの場合、ここで言う「直接攻撃力」とは剣による攻撃のみを指す。銃の攻撃は、銃と弾の攻撃力に、レベルを元にした補正値が加えられるだけである。なお、ほかにレベルが影響を与えるものは、命中率、回避率のふたつ。

10 主人公のパラメータ

各パラメータの意味を理解していただいたところで、実際のキャラクターのパラメータ、とくにここでは主人公の初期パラメータについて説明していく。基本システムの冒頭で述べたとおり、主人公の初期パラメータは、ゲーム開始後すぐのノヴァの電脳占いによって決められる。パワータイプ、スピードタイプ、バランスタイプ、ラッキータイプの4つのタイプのいずれかに、振り分けられるのである。それぞれのタイプの詳細は次ページで解説するが、その前に、ノヴァの質問にどのように答えると、どのタイプに振り分けられるかを紹介しよう。下がその全質問項目だ。

すべての質問が終わると、主人公のタイプをノヴァが答えてくれる。普通の占いとしても使える?

ノヴァの質問と得られるポイント

Q1　テレビゲームは好きですか?

大好き(+0)／好き(+1)／嫌い(+2)／見たこともない(+3)

Q2　部活動で所属している部は?

運動部(+0)／文化部(+1)／帰宅部(+2)／わからない(+3)

Q3　宿題はきちんとやりますか?

よくやる(+1)／よく忘れる(+0)／絶対やらない(+2) わからない(+3)

Q4　忘れ物はしますか?

絶対しない(+2)／時々する(+0)／よくする(+1)／したかどうか分らない(+3)

Q5　好きな科目は何ですか?

国語(+0)／数学(+0)／社会(+1)／理科(+1)／ない(+2)／わからない(+3)

Q6　好きなスポーツは何ですか?

野球(+1)／サッカー(+1)／ボクシング(+0)／プロレス(+0)／ない(+2)／わからない(+3)

Q7　ケータイを持っていますか?

持っていてよくかかる(+0)／持っているがかからない(+1)／持っていない(+2)／何の事か分らない(+3)

Q8　休日の過ごし方は?

外に出て遊ぶ(+0)／家で遊ぶ(+1)／読書する(+2)／わからない(+3)

Q9　何人で居るのが好きですか?

独りでいるのが好き(+0)／2、3人でいるのが好き(+1)／大勢でいるのが好き(+2)／人数が数えられない(+3)

Q10　1万円入りのサイフを拾いました どうしますか?

交番に届ける(+0)／独り占めする(+1)／みんなで分ける(+2)／金を捨てサイフを貰う(+3)

Q11　どんなパンツを穿いていますか?（男性の場合）

トランクス(+2)／ブリーフ(+1)／ビキニパンツ(+0)／穿いていない(+6)

Q11　どんなパンティーを穿いていますか?（女性の場合）

コットン(+2)／シルク(+0)／ノーコメント(+1)／穿いていない(+6)

※Q10までのポイント合計が21ポイント以上のときだけ、Q11の質問をされる。すべての質問に答えたときのポイント合計によって、主人公のタイプが以下のように決まる。各タイプの詳細は次のページを参照。
0～6ポイント→パワータイプ／7～14ポイント→スピードタイプ／15～26ポイント→バランスタイプ／27～36ポイント→ラッキータイプ

主人公パラメータパターン一覧

パワータイプ（占いポイント：0～6）

パワータイプは文字どおり力に優れたタイプ。右の初期パラメーター一覧を見てもらうと分かるように、力と体力がずば抜けて高く、それに伴って攻撃力と防御力、そしてHP最高値も高い。またつけられるガーディアン（P60参照）も、力のパラメータが高いものが多く、わざわざレベルアップ時に力を上げなくてもパラメータ補正のためにたくましく育っていく。弱点としては知力と魔力の低さが挙げられる。とくに知力は悪魔との会話で必要なため、できるだけ早いうちに上げておきたい。ただ、せっかく上げてもガーディアンに引きずり落とされることもあるが。

基本パラメータ		装備パラメータ	
力	7	攻撃力	25
知恵	2	命中率	10
魔力	2	防御力	27
体力	7	回避率	15
速さ	4	魔法威力	3
運	2	魔法効果	3
HP（男／女）		21／15	

スピードタイプ（占いポイント：7～14）

スピードタイプは早さの能力値に優れたタイプ。力と体力もある程度高いので、ほかのタイプと比べると防御力と回避率が抜群に高い。もちろん、さらにガーディアンによるパラメータ補正も加われば、鬼に金棒。レベルが低い悪魔の攻撃はかすらせもしないだろう。ただ残念なのは、前衛で剣を振るう主人公は、速さのパラメータがそれほど重要ではない点。無論、ある程度は高いに越したことはないが、力や知恵など、戦闘と悪魔との交渉に必要なパラメータのほうが大切。速さアップはガーディアン補正に任せ、ほかのパラメータを上げよう。

基本パラメータ		装備パラメータ	
力	5	攻撃力	21
知恵	2	命中率	14
魔力	2	防御力	28
体力	5	回避率	18
速さ	7	魔法威力	3
運	3	魔法効果	3
HP（男／女）		19／14	

バランスタイプ（占いポイント：15～26）

オール4という、ちょっと惜しい通信簿みたいな初期パラメータとなるのがこのバランスタイプ。このタイプは、はっきり言ってゲーム序盤には苦労する。肉弾戦での戦いが多い序盤では、攻撃力と防御力、そして最高HPの低さが致命的だ。ただ欠点ばかりではない。知力と魔力が4タイプ中もっとも高くなるため、悪魔との会話時や攻撃魔法を受けたときには強い。とくに最初に訪れる魔界、傲慢界のボスは強力な魔法を持っているので、初期状態の魔力が高いのはありがたい。ガーディアンのパラメータもバランスがいいので、好きなタイプに育てられるだろう。

基本パラメータ		装備パラメータ	
力	4	攻撃力	20
知恵	4	命中率	11
魔力	4	防御力	24
体力	4	回避率	15
速さ	4	魔法威力	5
運	4	魔法効果	5
HP（男／女）		18／13	

ラッキータイプ（占いポイント：27～36）

運のパラメータが極端に高く、それ以外は中途半端なタイプ。ただ、装備パラメータを見てもらうと分かるが、命中率や防御力、そして回避率はそれほど悪くない。いや、悪くないどころか命中率はスピードタイプを上回る。広範囲に影響を与えるパラメータ、運の実力発揮と言ったところ。残念なのは、ガーディアンがバランスタイプと同じものとなるため、ガーディアンによる運の補正が少ないということ。それさえ気にならなければ、通好みの楽しいタイプと言える。また、ゲーム開始時から5000マッカを所持している（ほかのタイプは0マッカ）点もありがたい。

基本パラメータ		装備パラメータ	
力	4	攻撃力	20
知恵	3	命中率	15
魔力	3	防御力	26
体力	4	回避率	18
速さ	6	魔法威力	4
運	8	魔法効果	4
HP（男／女）		18／13	

※装備パラメータは、初期装備品のピッケル、ヘルメット、ショルダーパッド、バックパッド、ローラーブレードを装備した状態のもの。

11 パートナーのパラメータ

Basic Systems

主人公に続き、4人のパートナーたちの初期パラメータを紹介しよう。実は、パートナーたちのパラメータも、主人公と同じく4つのタイプのなかから選ばれる。ただし、それはランダムに決定されるもの。下の一覧のように設定された4タイプから勝手に選ばれてしまう。パートナーは魔法の使用が大事な役割となるため、できるだけ魔力と知力が高いほうがいい。パラメータが決定されるのは、パートナーの誘いに「YES」と答えた時点なので、直前にセーブしておき、気に入らなければロードしてやり直そう。

やり直す場合、P23で説明したシステムメニューのLORDコマンドが楽。根気よくいこう。

●ユミの初期パラメータ

タイプ	HP／MP	力	知恵	魔力	体力	速さ	運
A	14／9	6	2	6	6	2	2
B	13／9	5	5	3	3	5	3
C	13／9	4	4	4	4	4	4
D	12／10	3	5	5	3	4	4

●チャーリーの初期パラメータ

タイプ	HP／MP	力	知恵	魔力	体力	速さ	運
A	20／7	7	2	2	5	4	4
B	19／7	5	2	2	5	7	3
C	19／8	5	3	3	5	4	4
D	18／5	5	1	1	3	9	5

●レイコの初期パラメータ

タイプ	HP／MP	力	知恵	魔力	体力	速さ	運
A	14／7	6	2	2	6	6	2
B	14／8	5	3	3	5	5	3
C	13／9	4	4	4	4	4	4
D	13／10	3	5	5	5	3	3

●アキラの初期パラメータ

タイプ	HP／MP	力	知恵	魔力	体力	速さ	運
A	20／8	7	2	4	5	3	3
B	20／8	6	2	4	6	4	2
C	20／7	6	2	2	6	4	4
D	19／8	5	3	3	5	5	3

12 宝石によるパラメータ上昇

Basic Systems

P24のパラメータ概要のところで、ゲーム中に宝石を集めることでパラメータに補正がかかると説明した。ここではそれについて少し詳しく解説する。

まず宝石を手に入れる方法だが、悪魔を倒して手に入れる方法、悪魔と交渉して手に入れる方法、特定の宝箱（P31参照）から手に入れる方法の3つがある。それぞれ長所短所があるが、会話が可能な悪魔からはできるだけ会話で手に入れたい。悪魔と会話する主目的は仲魔に引き入れることなので、倒すことはあまりおすすめできないのだ。入手方法については本書巻末のマニアックルーム（P264〜）でも解説しているので気になる方は見ておくように。

さて、このパラメータ補正の程度であるが、各種類の宝石を9個集めるたび、それぞれ右の一覧に示した分だけパラメータが上昇する。すべて集めればすごいことになるが、さすがにそれは難しいだろう。ただし序盤に集めれば戦いはかなり楽になる。

全宝石パラメータ補正一覧

宝石名	力	知恵	魔力	体力	速さ	運
アメジスト	―	+1	+1	―	―	+3
アクアマリン	―	+1	+1	―	―	+3
エメラルド	―	―	+3	―	―	―
オニキス	+1	―	―	+1	+3	+1
オパール	+1	+3	+3	+1	+1	―
ガーネット	―	―	―	+3	―	―
サファイア	+2	―	+1	+1	―	+1
ターコイズ	+1	+1	+1	+1	+2	+1
ダイヤモンド	+2	+2	―	―	―	―
トパーズ	+2	+2	+2	+2	+1	+1
パール	+1	+2	+1	+2	+2	+1
ルビー	―	―	―	+3	―	―

魔界の歩きかた

Basic Systems

「魔界を歩く」と言うことは何を意味するか？　それは繰り返される悪魔との戦闘であり、侵入者を惑わす迷宮やトラップとの戦いである。だが、そこには同時に主人公とパートナーの憩いとなる場所も存在する。そういった場所、物、人との出会いを、本書では総じて"イベント"と呼称する。ただし、歩いている最中にランダムで遭遇する戦闘は除外。固定のポイントを、主人公たちが訪れることで起こるさまざまなこと、それがイベントなのだ。

イベントが発生する場所のなかで、学校関係のものと魔界全体に共通する各種施設、そしてトラップについては次ページから詳しく説明している。また各魔界ごとに違う、情報をくれる人々や最深部で待ち受けるボス敵の部屋などについては、P66からのマップ攻略ページに詳しい。行く先に何がどういう形で待ち受けているのかを、歩き出すまえにしっかり確認すること。それが生き残るテクニックである。

なお、歩き回る際のちょっとしたテクニックも少しだけ紹介しておく。まず×ボタンを押しながら十字ボタンで移動すると、向いている方向を固定したまま歩くことができる。また□ボタンを押したまま移動すると、十字ボタンを押し続けなくてもダッシュで走り続ける。このダッシュは行き止まりに突き当たるか、曲がり角に行き着くと停止する。これらの方法を使いこなせれば非常に楽なので、試してみるといいだろう。

魔界を歩き回る際、魔法の力を借りるのもいい。周辺マップを表示したり、弱い敵の出現を抑えたりと、いろいろ揃っている。

店や回復場所などの施設の場合、扉の前に立てば、そこに何があるか英語で表示される。

特殊なイベントについて

Basic Systems

上で、さまざまなイベントが主人公とパートナーを「待ち受ける」と説明したが、なかには待ち受けるどころか、プレイヤーから逃げてるんじゃないかと思うくらいに発生させるのが困難なイベントも存在する。たとえば、序盤のアキラをパートナーに引き入れるイベントなどは、何度誘いを断っても待っててくれるほかのパートナーと違い、アキラの誘いを一度断るともう発生しないという厳しさだ。また、最初の魔界である傲慢界には、主人公の性別が女のときに限り、特定の月齢のときにだけ登場する三日月おじさんとの出会いイベントもある。もっとも発生させるのが難しいイベントのひとつは、とある強力な剣を入手するもの。これは条件を満たすまえにイベント発生場所に行ってしまうと、その後条件を満たしてから行き直しても2度と発生しない（P95参照）。後悔しないよう、マップ攻略ページのチェックは忘れずに。

三日月おじさんイベントは比較的見るのは楽。三日月じゃないときは、ヒントをくれる人がいる。

学校の施設 School

スタート地点となる軽子坂高校のなかには、狭いとはいえさまざまな重要なポイントがある。この学校内だけで、ひととおりの基礎訓練、つまり謎の解き方や困ったときにどうするかについて学ぶことができるのだ。まずは、それら施設やイベント発生場所について解説していこう。

保健室

香山先生がいる保健室は、無料で利用できる回復ポイント。最初に訪れたときは傷薬ももらえる。ただし先生が治せるのは人間だけで仲魔は無理。それでも序盤の所持金が乏しいときには重宝する。

コンピュータ室

佐藤君がいるコンピュータ室はセーブポイントになっている。もちろん佐藤君がいなくてもセーブは可能。またこの部屋の前の通路は、いくつかのイベントが発生するポイントでもある。

音楽室

パートナーのひとりレイコと出会える場所。ただしそれには一定の手順をふむ必要がある(P66参照)。なお、この音楽室にはある秘密が隠されている。詳細はP265を見てほしい。

1F物置

1F西の「STORE」と書いてある部屋は物置。ここには龍一と明子がいて、調べると武器が手に入る。チャーリーと組んだ場合、序盤にここに行かないと進まないイベントがあるので注意。

運動部室

1F南東の端っこは部室棟となっている。この部室のそれぞれを調べることで装備品が入手可能。また体育館に邪教の館が現われるきっかけとなる会話を聞けたりするので、まめに訪れること。

体育館

怪しい儀式が行なわれていた体育館は、初めてのボス戦の舞台。ボスを倒したあとも、弱い悪魔が魔法陣から出現したり(経験値稼ぎ用。詳細はP68)、悪魔合体が行なえる邪教の館ができたりする。

非常階段

3F北東の非常階段は魔界との接点となる場所。ここを出ると封印の間へと行ける。ただし、最初はオオツキの命を受けた風紀委員が立ちふさがっている。オオツキを倒してから訪れよう。

3F物置

3F北西の隅にある部屋は、最初は何の変哲もない物置。だがCOMP入手直後に来ると、力強い仲魔となるヒーホー君と出会える(P47参照)。また傲慢界クリア後にも、ある変化が起こる(P64参照)。

その他の部屋

それ以外の学校の教室にも、それぞれメッセンジャーたちがいる。ゲーム進行に伴い会話内容も多少変化するため、魔界に行ってからもあちこち回ってみると面白い。とくに校長室での会話は楽しい。

魔界の施設 Evil spirit world

封印の間から魔界に足を踏み入れると、ほとんど敵が出現しなかった学校と違い、さまざまな困難が待ち受けている。以下に解説した各施設の役割と特徴を十分理解し、過酷な魔界での冒険の手助けとしてほしい。なお画面中央にある悪魔出現インジケーターが青色の場合は絶対に敵は出現しない。安心して歩き回ろう。

回復の泉

回復エルフが営む、各種回復を行なう施設。HPやMPの回復、ステータス異常の回復、死んだ仲魔の復活のほか、装備品による呪いの解除も行なっている。ただし治療には相応のマッカが必要。

記録の石版

不思議議な石版だけが静かにたたずむ場所。オートマップを見ると、ここがセーブポイント(RECORDER)なのが分かるだろう。長いフィールドでは、奥に設置されていることがある。活用しよう。

邪教の館

ストレートに「JAKYO」と書かれている部屋は、悪魔合体を行なってくれる場所。各魔界に必ずひとつはあるので探してみよう。合体の詳細は、P41の概要とP48からの合体解説を見てほしい。

ショップ

武器屋(WEAPONS)と防具屋(ARMORS)、そして万屋(YOROZUYA)の3種がある。いずれもマッカと引き換えに装備品やアイテムを売ってくれる。魔界ごとに品揃えが違うのでよく把握しよう。

ラグの店

入口に「RAG'S」と書かれた部屋は、謎の人物ラグが営む宝石交換所。プレイヤーが入手した宝石を、アイテムや精霊と交換してくれる。宝石は貴重だが、10個以上あるなら行ってみてもいいだろう。

MAG屋

MAGをマッカと交換、つまり売ってくれる店。MAGは必要だが、よほどの緊急時でない限り、この店を利用することもないだろう。DARK系の悪魔はMAGを多く落とすので、倒して調達しておけばいい。

占い屋

「FORTUNE」と書かれた部屋は、主人公が進むべき道、つまり攻略ヒントを教えてくれる場所。有料だが安いので、暇つぶしに行ってみるのもいい。まめに占い結果が変わるので、なかなか楽しいのだ。

鑑定屋

オリジナルのSFC版と大きく内容が変わった施設。ここでは、メモリーカードの内容を鑑定して、特定のアトラス社製ソフトのセーブデータがあるとさまざまなボーナスをもらえるのだ。詳細はP91参照。

カジノ

マッカをコインに変えてさまざまなギャンブルを楽しみ、コインが増えたら貴重なアイテムや装備品と交換してもらえる場所。交換レートは10マッカ=1コイン。ハマり過ぎないようご注意を。

コードブレイカー

持っているメタルカード1枚につき1回遊べる数当てゲーム。賞品もなかなかいいものがもらえる。メタルカードは売っている場合もあるが、敵から入手するのが楽。序盤の狙い目は幽鬼ガキ。

間欠泉

「GEYSER」と書かれた部屋には間欠泉があり、パーティを特定の場所まで運んでくれる。ただし新月時には利用不可。また2周目以降にプレイできるアキラの場合、利用方法がやや異なる。

宝箱(通常)

魔界のあちこちにある箱は、誰が置いたか便利な装備やアイテムが隠された宝箱。非売品が入っていることも多いので、取り逃さないよう。ただし、一部の宝箱には罠が仕掛けられているものもある。

宝箱(魔法の箱)

フィールド内でたまに見かけるちょっと豪華な宝箱。このなかには満月時に開けると宝石が入っている。なおこの魔法の箱には、ある恐ろしい秘密が隠されている。P266の「希少敵アリス」を見よう。

ダメージゾーン

ダンジョン内で待ち受けるトラップのひとつ。主人公が特定の床の上に乗ることで、少しではあるがダメージを受けてしまうのだ。見た目で区別することは不可能。コアシールドで無効化ができる。

ダークゾーン

目の前に霞がかかったようになり、何も見えなくなるエリア。何があるかまったくわからないので、場所によっては大変危険。マッパーの魔法を使って、周囲のマップを表示させながら進もう。

COMP使用不可エリア

なんとCOMPがまったく使用できないエリアもある。この状態だと、悪魔との会話やオートマッピング、仲魔の召喚などが一切できなくなる。マップ攻略ページで事前に確認しておこう。

落とし穴

ひとつ下のフロアに落ちる。せっかく上ったところで戻されるので大変頭にくる。ただし場所さえ分かっていれば、帰りのルートでは移動距離の短縮になるし、これに使わないと行けない場所もある。

ワープゾーン

ふたつの地点を一瞬で移動できる。ただし相互に行き来できるものと一方通行のものがあり、一方通行のほうは一種の罠。このワープゾーンも、マップ攻略ページで事前に確認しておくこと。

その他トラップ

毒や麻痺を起こすタイプのダメージゾーンや一方通行の扉や壁、方向感覚を狂わすターンテーブルなどの罠も存在する。詳しい内容や場所については、P66からのフィールドガイドを参照のこと。

02 Battle System

戦闘システム解説

01 戦闘の概要

Battle System

魔界を歩いていると、時折遭遇する悪魔。彼らとは、COMPを通した会話（P40参照）によってさまざまな交渉をすることができる。だが、人間である主人公たちにとって、しょせん悪魔は異種族。決して馴れ合うことのできない相手も多い。つまり“戦闘”とは避けて通れない道なのである。

無論、ゲームとして捉えた場合、悪魔との戦闘はただ殺伐としたものではなく、それなりの旨みというものもある。まず戦闘ではさまざまなメリットが得られる。たとえばそれは、経験値でありマッカでありMAGである。これらは戦闘終了時に、主人公たちへの戦利品として与えられる。また決して戦いを避けられない、ボスとの戦闘もある。そのような強敵と戦う目的は、ゲームのシナリオを進めるため。つまり魔界脱出の必須条件となるのだ。

まれにではあるが、悪魔を倒すとアイテムを入手することも。得られる品物は悪魔ごとに固定

02 戦闘が抱えるリスク

Battle System

戦闘の目的については上で簡単に説明したが、無論、いいことばかりが待ち受けているわけではない。戦闘には、それに伴うリスクというものがある。

もっとも直接的に関係するのは、戦闘により自分自身や仲魔が死んでしまう可能性があることだ。自分とパートナーに関しては、後述のガーディアンシステム（P60参照）の恩恵で、死亡してもすぐ復活することが可能。ただ仲魔はそうはいかない。死亡した仲魔を復活させるには、復活魔法を使うか大枚はたいて回復の泉で治療してもらうしかない。

ただ、それより深刻なのが悪魔の友好度の問題。悪魔には友好度というものが設定され、これが高いと交渉がうまくいきやすい。だが、戦闘でその悪魔を殺し続けていたら……？　結果は分かるだろう。この友好度については、P44で改めて説明する。自分が殺戮者でないことを忘れずに。

まれにドキッとする言葉を向けてくる悪魔。あなたは胸を張って、彼らに答えることができるか？

03 戦闘コマンド(メイン)解説

Battle System

さて実際の戦闘の段取りだが、まずフィールドを歩いていると。とつぜん派手な画面効果とともに悪魔が現われることがある。そして、「○○○○(悪魔の種族名と固有名)が現われた!」とインフォメーションが流れると、続いて戦闘コマンドの選択を行なうことになる。この戦闘コマンドには、メインとサブの2種類があり、まず戦うか逃げるか交渉するか(メイン)の決定を行ない、続いて具体的に斬るか撃つか魔法を使のか(サブ)の決定を行なう。ここでは、先にメインの戦闘コマンドについて、それぞれの使い方、特徴などを解説していこう。サブコマンドについては次ページを参照のこと。

[FIGHT]―戦闘開始

この「FIGHT」コマンドを選択すると戦闘開始となり、続けてサブの戦闘コマンドの選択モードへと移行する。最初は様子を見るような感じだったBGMが、一気にテンポのいい戦闘用のBGMへと切り替えられ。嫌が応にも緊迫感が増す。もしボタン連打などでうっかりサブコマンド選択画面に進んでも、×ボタンでメインコマンド選択画面に戻れるから焦らないように。弱い敵との戦いなど、わざわざサブコマンドで細かい指示を出すのが面倒なら、下の「AUTO」コマンドを使うといい。

戦うべき敵かどうかをよく考えてからコマンドを選ぶこと。事前の情報収集を怠らずに。

[TALK]―悪魔と交渉

「TALK」は、悪魔と会話をしたいときに選択するコマンド。強敵との戦いを回避したいときには、下の「ESCAPE」より話して解決するほうがより確実だ。気をつけなくてはいけないのが。まずゲーム序盤のCOMP未入手時には選べないコマンドであること。またフィールド内のCOMP使用不可エリアにおいても選べなくなってしまうし、出現位置固定のボス敵との戦いではコマンドを選んでも会話はできない。それ以外にも会話ができないパターン(P45参照)があるので要注意だ。

会話を穏便にすませれば、戦闘回避だけでなくアイテム入手などの恩恵に与かることも多い。

[ESCAPE]―逃亡

どうあっても相手とは戦いたくない、だけど会話で上手く丸め込む自信もない、そんなときに緊急避難的に使うのが「ESCAPE」コマンド。このコマンドを選ぶと、戦闘からの離脱(逃亡)を試み、成功すれば戦闘モードから抜けて一歩手前の位置に戻される。その成功率には主人公の運のパラメータとレベルが関係しており、これらが低いと何回やっても成功せず(難易度EASYを除く)、失敗すると1ターン敵の袋叩きにあう。またボスからは決して逃げられないことも覚えておこう。

主人公のレベルが悪魔より高いほど、高い確率で逃亡に成功する。弱い敵は逃げるのも手。

[AUTO]―自動戦闘

通常、悪魔と戦闘を行なうためには、まず「FIGHT」でサブコマンドへと進み、さらに毎ターンごとにパーティメンバーひとりひとりに対して。どんな行動を取るかを指示してやらなくてはいけない。だが、この「AUTO」を選べばあとは簡単。メッセージもスキップされ、自動的に戦い続ける。ちなみにAUTOの自動戦闘パターンは。直接攻撃を繰り返すパターン、直前の戦闘行動を繰り返すパターンに大きく分かれる。自分で設定を変更することができるので、使いやすい繰り返しパターンを選ぼう。

直前の繰り返しAUTOの場合、ちゃんと覚えておかないと無駄な魔法を使ってしまうこともある。

04 戦闘コマンド(サブ)解説

Battle System

メインコマンドで「FIGHT」を選ぶと、いよいよ以下に紹介するサブ戦闘コマンドの選択となる。これらサブコマンドは、パーティの各メンバーに対して1ターンごとに行なわれるものなので、人間である主人公とパートナー、そして仲魔のそれぞれで、コマンドメニューが少しずつ違う。またCOMPが使える主人公と、魔法が使えるパートナーでも違ったメニューとなる。同じコマンドでも、パーティ内の位置、つまり前列にいるか後列にいるかで、使用の可否が変わるものもある。それぞれのコマンドの意味をよく理解して、いざ戦闘に突入したときに困らないように。備えあれば憂いなし、なのである。

[SWORD]—剣による攻撃

このコマンドは、剣を用いて敵に直接攻撃を与えるコマンド。もちろん、剣を装備している主人公とパートナー専用のコマンドとなる。基本的に剣の直接攻撃は接近戦となるため、パーティ内で前列にいないと使用することができない。また剣を装備していないときも、コマンドが黒く表示されて選択できないので注意。ちなみに一部の仲魔には、見た目も剣をもっていて、剣技を使用するものもいるが、彼らの直接攻撃コマンドは、ほかの悪魔と同じく下の「ATTACK」となる。

初めての戦闘となる対ガキ戦のときは、とくに装備を忘れがち。きっちり装備しておくこと。

[ATTACK]—仲魔の通常攻撃

仲魔にコマンドを指示する場合、主人公とパートナーならば「SWORD」が表示されているべき場所には「ATTACK」の文字がある。これは単に、悪魔が武器を装備しているわけではないという、ただそれだけのことだ。特徴は基本的にまったく同じで、前列にいるときのみ使用可能。ただ人間のキャラクターと違い、武器の装備を忘れてコマンドが使えないということはない。また、剣攻撃と同様の物理攻撃だが、P36で紹介する攻撃属性が違う(敵によって威力が変わる)点には注意。

剣と攻撃属性が違うため、通常なら剣の攻撃が効かない相手にも悪魔の攻撃が通用することも。

[GUN]—銃による攻撃

主人公とパートナーが装備可能な武器として、剣以外に各種の銃があるが、これはその銃を使って攻撃を行なうコマンド。もちろん主人公とパートナー専用。銃の攻撃は遠隔攻撃となるため、後列にいるときでも使用可能。ただし一撃につき弾を1発消費する(難易度EASY時は除く)ので、そんなに乱発はできない。剣より複数攻撃が可能な銃が多く、また武器屋で購入できるという点もありがたい(剣は購入不可)。上手く使っていけば、剣以上に頼りになる攻撃手段だ。

とくに鳥系の悪魔には、この銃攻撃が効果的。剣とうまく使い分けるのが、生き残るコツだ。

[EXTRA]—仲魔の特殊攻撃

主人公とパートナーなら「GUN」コマンドがある位置に、仲魔の場合は「EXTRA」の文字が入る。これは悪魔が持つさまざまな特殊攻撃を使うためのもの。基本的に前列でも後列でも使用可能なものが多い。このコマンドを選ぶと、所持する特技の一覧が表示され、そこから使用する特技を選ぶことになる。ただし、その仲魔が特技を所持していないこともありうる。その場合、このコマンドの欄は黒く表示されており、選ぶことができない。仲魔の特技は、よく把握しておきたい。

特技を使用するにはMPかHPを消費する。ものによっては消費量が膨大となるが威力も絶大。

[MAGIC]—魔法の使用

所持している魔法を使うためのコマンドで、パートナーと仲魔の専用コマンド。使い方は「EXTRA」と同様で、所持魔法の一覧から使用したい魔法を選べばいい。無論、前列でも後列でも使用できる。ただし魔法の使用にはMPが必要なので、MPの残量をよく考えて使用すること。また仲魔のなかには、特技しかないものもいる。その場合、MAGICコマンドが黒く表示されて使用できない。うまく使えば魔法は攻めと守りの両面に効果がある。ぜひエキスパートになっていただきたい。

地水火風などの属性がある魔法は、相手の弱点を突けば効果絶大。使う相手をよく考えて。

[COMP]—召喚とアナライズ

COMPを使用できる主人公の専用コマンド。パートナーや仲魔の場合MAGICコマンドが表示される位置に、このコマンドが用意されている。これで行なえるのは仲魔の召喚(SUMMON)、これから戦う悪魔の分析(ANALYZE)、そして戦闘設定の変更(CONFIG)である。設定変更の場合、通常のシステムコマンドと違い、戦闘に関する項目だけが変更可能。具体的には戦闘メッセージの表示速度、魔法などの画面効果の有無、そしてオートバトルの設定変更となる。

デビルアナライズは、戦ったことがあるか仲魔にしたことがある悪魔のデータしか表示されない。

[ITEM]—アイテムの使用

主人公とパートナー、つまり人間キャラクター専用のコマンド。所持しているアイテムのなかから、戦闘中に使用可能なものを使うためのコマンドだ。戦闘中に使えるアイテムは、各種回復アイテムと攻撃魔法と同じ効果をもつ攻撃アイテムなど。魔法しか効かない敵が出ても、これがあれば主人公も戦うことができる。また敵悪魔の魔法で、こちらの魔法が封じられることがあるが、そういう場合にもアイテムは役に立つ。所持数に限界はあるが、ケチらず使っていきたい。

普通の攻撃や魔法攻撃では及びもつかない、強力な攻撃を行なえるアイテムも存在する。

[RETURN]—仲魔をCOMPに戻す

アイテムが使えない仲魔の場合に表示されるコマンドがこれ。移動時に使用できるCOMPコマンドのなかの、RETURNコマンドと役割はまったく同じ。戦闘中に新たな仲魔を戦列に参加させたいときに。もしもパーティが満員になっていた場合、このコマンドを使って戦闘に参加している仲魔を戻さないと。新たな仲魔は召喚できない。またそれ以外にも、何か弱点をもつ仲魔をパーティに入れているとき、その弱点を突く敵悪魔が出現したら即座にRETURN。仲魔は大事にしよう。

戦闘中に死亡した仲魔は強制的にRETURNとなる。生き返らせないと再召喚は不可能。

[DEFFEND]—防御行動

主人公とパートナー、そして仲魔に共通する唯一のコマンドで、1ターンのあいだ、身を守ることに専念する。身を守っていると、攻撃に対する防御力と回避率がぐんと上がり、かなりのダメージを抑えられる。通常攻撃と魔法の両方に有効なので、傷ついたメンバーの回復が間に合いそうにないときは、回復相手を防御状態にしておくと何とかしのげることも多い。ただ。守りに徹するにも限度があるので、早々に攻撃に転じるか、弱い仲魔の場合はRETURNで戻したほうがいいだろう。

AUTOのモードによるが、勝手に防御状態になってしまうこともある。設定はよく確認しておこう。

05 # 攻撃属性と防御相性

悪魔に対する攻撃および悪魔から受ける攻撃にさまざまな種類があることは、前項のコマンド解説でひと通り解説した。ここではさらに一歩進んで、それぞれの攻撃がもつ“攻撃属性”と、その攻撃を受ける際の“防御相性”について説明していこう。

まずは攻撃属性。すべての攻撃手段には、それぞれ属性が設定されている。それは、直接攻撃であろうと魔法であろうと同様だ。この属性の分類方法については、下の表を見ていただきたい。攻撃は最初に大きく、物理か魔法かに分けられる。そしてさらに、物理は通常攻撃（SWORDかGUNの攻撃）、悪魔の攻撃（ATTACK）、悪魔の技（EXTRAで使用する特技の一部）に分けられ、魔法は攻撃魔法系（直接HPを減らす魔法あるいは特技）と精神魔法（ステータス異常を引き起こす魔法あるいは特技）とに分けられる。最終的な分類は16パターンとなる。

続いて防御相性。これは悪魔ごと、または装備する防具ごとに設定されるもので、それぞれの属性の攻撃を受けたとき、どれくらい効果的にダメージを減少できるかを示す。悪魔の防御相性はP222を、防具の防御相性についてはP263を、実際に見ていただければ分かりやすい。たとえばこの表で「剣」の欄に「50％」とある場合、その防御相性の悪魔を剣で攻撃すると、本来10のダメージを与えられる攻撃力があっても、半分の5のダメージになってしまう。戦闘では大事な要素なので、確実に把握しておきたい。

攻撃属性一覧

	分類	攻撃属性	説明
物理	通常攻撃	剣	主人公とパートナーが装備した剣による攻撃。「SWORD」コマンドで行なう。もっとも基本的な攻撃方法。
		銃	主人公とパートナーが装備した銃による攻撃。「GUN」コマンドで行なう。鳥系の悪魔に効果があることが多い。
	悪魔の攻撃	悪魔通常	悪魔（仲魔含む）による通常攻撃。仲魔の場合は「ATTACK」コマンドで行なう。剣が効きにくい敵にも効くことがある。
		剣技	剣をもったタイプの悪魔（仲魔含む）が使用可能な特殊攻撃。仲魔の場合は「EXTRA」コマンドで行なう。使用の際HP を消費する。
	悪魔の技	技	ともに悪魔（仲魔含む）が使用可能な特殊攻撃。仲魔の場合は「EXTRA」コマンドで行なう。使用の際HPかMPを消費し、相手にステータス異常の追加効果を引き起こすこともある。技に属するのは「引っかき」や「パンチ」、「キック」系、突撃に属するのは「噛みつき」や「体当たり」など。
		突撃	
魔法	攻撃魔法	火炎	炎の力でダメージを与える特殊攻撃。「MAGIC」コマンドのアギ系魔法と「EXTRA」コマンドの技「ファイアブレス」が属する。
		氷結	氷の力でダメージを与え、FREEZEの追加効果を引き起こす特殊攻撃。「MAGIC」コマンドのブフ系魔法と「EXTRA」コマンドの技「アイスブレス」が属する。
		電撃	雷の力でダメージを与え、SHOCKの追加効果を引き起こす特殊攻撃。「MAGIC」コマンドのアギ系魔法と「EXTRA」コマンドの技「でんげき」が属する。
		衝撃	衝撃波の力でダメージを与える特殊攻撃。「MAGIC」コマンドのザン系魔法のみが、この衝撃系の魔法攻撃に属する。
		破魔	聖なる力で屍鬼、幽鬼、悪霊などを一撃で倒す特殊攻撃。「MAGIC」コマンドのハマ系魔法のみが属する。
		呪殺	呪いの力で相手を即死させたり、各種状態異常を引き起こす特殊攻撃。「MAGIC」コマンドのムド系魔法といくつかの特技が属する。
		万能	敵の防御相性に関係なくダメージを与えられる攻撃。メギドの魔法のほか、いくつかの「EXTRA」攻撃がこの属性を持つ。
	精神魔法	神経	相手の神経に作用する特殊攻撃で、SLEEPやCHARMの追加効果を引き起こす。「MAGIC」コマンドの魔法と「EXTRA」コマンドの特技がある。
		魔力	魔力で相手の心に働きかけ、HAPPYやCLOSEの追加効果を引き起こす特殊攻撃。「MAGIC」コマンドの魔法と「EXTRA」コマンドの特技がある。
		緊縛	魔法や超音波で相手の体に金縛り系の追加効果（BINDやPANIC）を引き起こす特殊攻撃。「MAGIC」コマンドの魔法と「EXTRA」コマンドの特技がある。

06 死に直結する悪魔の特性

Battle System

左で説明した防御相性の重要さを理解しないまま戦闘を続けていると、ときに手痛いしっぺ返しを食らうことになる。防御相性は単純にダメージ量の多い少ないだけではなく、それ以上の被害をパーティに与えることも少なくないのである。

たとえば、呪殺属性の攻撃にエナジードレイン系の特技がある。夜魔サキュバスの「悪魔のキス♂」や幽鬼ヴェータラの「デビルスマイル」がそれに属するが、この攻撃を一度受けると麻痺し、もう一度受けるとレベルが下がってしまうのだ。呪殺の攻撃属性に対し無効または反射の相性をもつ防具なしに、無策で戦いを挑んだ場合、後悔すること請け合いである。また同じく呪殺属性の攻撃には、相手を即死させるムド系の魔法や「ヘルズアイ」の特技がある。これはHPがいくらあっても関係ないので。余りある体力に溺れて守りを疎かにしたプレイヤーは、てきめんに死に至ることになるだろう。さらに、こちらから悪魔に攻撃を行なうときも同様。なかには、剣や銃の攻撃を反射する防御相性を持つ悪魔がいる。邪鬼ギリメカラと外道ドッペルゲンガーの2体がそう。レベルが上がって油断してオートで戦っていると、自分の剣の攻撃で自滅することもある。要注意だ。

物理攻撃反射の代表格、邪鬼ギリメカラ。これ以外にも、特定の攻撃を反射する悪魔は少なくない。

07 防御相性を利用して戦闘を有利に

Battle System

さて、いろいろと面倒なことが多い防御相性だが、逆にこれを利用することで、悪魔との戦闘を楽にすることができる。まず簡単なのは、各種攻撃を反射する悪魔を自分の仲魔にしてしまうこと。物理攻撃反射系の仲魔を前衛に配置しておけば、今度は逆に敵の悪魔が自滅していく。ただし、物理反射の防御相性は、同時に魔法に弱い(最大2倍のダメージを食らう)ことが多いため注意が必要だ。

また主人公とパートナーも防御相性を利用したパワーアップが可能。防具にも防御相性があることは既に説明したが、防具の場合は複数の装備品の効果が重なる点が悪魔の相性と違う。例えば反サイコの相性をもつドルフィンヘルムは、呪殺、破魔、精神系の攻撃をすべて跳ね返すが、それ以外の攻撃にはめっぽう弱い。そこでさらに反物理のドクロの稽古着を着けると物理攻撃も跳ね返す。残る弱点は火炎、氷結、電撃、衝撃のダメージが増えるくらい。それも別の防具相性で補えば大丈夫。防具は弱点より長所が優先されて効果が発揮されることを覚えておこう。

DARK系の悪魔には、反射系の相性を持つものが少なくない。作るのは難しいが挑戦したい。

ドルフィンヘルムもドクロの稽古着も嫉妬界で買える。新たな防具を入手しても取っておこう。

03 ステータス異常がもたらすもの

悪魔から攻撃を受けると、さまざまなステータス異常に見舞われることがある。ステータス異常は、軽いものから重いものまでさまざまだが、いずれにせよ大半は戦闘不能の事態を招き、死と同等に回避すべきものである。以下に、すべてのステータス異常の症状、回復法をまとめてみたので、いざというときは適切な治療を行なってほしい。なお前ページの防御相性を利用すれば、ある程度の予防はできる。

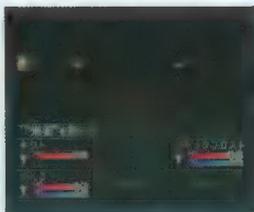
主人公とパートナーが行動不能に陥ると、最後の頼みの綱であるアイテムでの回復も行なえない。

ステータス異常一覧

ステータス	■症状	■回復方法
GOOD	とくに状態異常が発生しておらず、体力も十分にある状態。すべての行動が問題なく行える。	回復の必要なし
HP減少	攻撃を受けるなどして、HPが最大値の1/4以下になった状態。同時に状態異常が発生している場合も。	各種回復魔法／各種回復アイテム／回復の泉、など
DEAD/DYING	HPがゼロになり死亡した状態で、すべての行動が不能。主人公が死亡すると魔界の入り口に戻される。	サマリカーム／リカーム／金丹／反魂香／回復の泉、など
STONE	体が石化して行動不能の状態。DEADと同じ扱いのため主人公が石化すると魔界の入り口に戻される。	ペトラディ／ディストーン／回復の泉
PALYSE	体が麻痺した状態で、すべての行動が不能となる。2歩歩くたびに1ポイントのダメージを受ける。	パララディ／ディスパライズ／回復の泉
CHARM	敵に魅了され、味方を攻撃する。戦闘コマンドの使用不可。悪魔との交渉や逃亡は可能。	パトラ／ペンパトラ／ディスチャーム／数ターン経過or戦闘終了時に自動回復
PANIC	混乱して味方を攻撃したり勝手に防御したりする。戦闘コマンドの使用は不可だが、交渉や逃亡は可能。	パトラ／ペンパトラ／数ターン経過or戦闘終了時に自動回復
HAPPY	幸せにつつまれ入力したコマンド通りに行動しなくなる。各種コマンドの使用は可能。	パトラ／ペンパトラ／数ターン経過or戦闘終了時に自動回復
SHOCK	電撃でしびれて1ターンだけ行動不能になった状態。しびれているターンだけ戦闘コマンド入力不能。	1ターン経過で自動回復
FREEZE	氷漬けになって動けない状態。回復するまで戦闘コマンドの入力が不能になる。	パトラ／ペンパトラ／数ターン経過or戦闘終了時に自動回復
BIND	金縛りで動けなくなった状態。回復するまで戦闘コマンドの入力や交渉が不能となる。	パトラ／ペンパトラ／数ターン経過or戦闘終了時に自動回復
SLEEP	眠ってしまって行動不能となった状態。戦闘コマンドの入力ができず、防御力も低下してしまう。	パトラ／ペンパトラ／数ターン経過or戦闘終了時に自動回復
CLOSE	魔法を封じられ「MAGIC」コマンドの使用が不可能になった状態。主人公は関係なし。	パトラ／ペンパトラ／回復の泉
POISON	毒に犯された状態。行動は可能だが攻撃力が低下する。また4歩歩くたびに1ポイントのダメージを受ける。	ポズムディ／ディスポイズン／回復の泉
CURSE	呪われて装備変更不可の状態。命中率も下がる。また、4歩歩くごとに1ポイントのダメージを受ける。	回復の泉
UNDEAD	死んだ後にネクロマの魔法で操られた状態。戦闘終了と同時にDEAD状態になる。	サマリカーム／リカーム／金丹／反魂香／回復の泉、など
BAT	コウモリに変化した状態で一部コマンドが使用不可。1歩歩くたびに仲魔のHPを1ポイント吸い取る。	回復の泉
FLY	ハエに変化した状態で、速さの能力値が40、それ以外の能力値が1となる。一部コマンドも使用不可。	回復の泉

09 戦闘で得られるもの

Battle System

さて、いろいろと苦労のたえない悪魔との戦闘であるが、その困難に打ち勝ったものには、それ相応の見返りを受けることができる。戦闘終了時に、戦った悪魔に応じた経験値、マッカ、MAG、アイテムなどを入手することができるのである。とくに経験値は重要。避けられない戦い、すなわち各魔界のボスとの戦いがある以上、主人公とパートナーを成長させ戦闘力を上げておく必要があるのである。まあ酔狂な人は、悪魔との会話でごくまれに得られる経験値(たいてい10ポイント)だけを頼りにレベルを上げ、ボス敵以外を1体も倒さないでクリアするという茨の道を歩んでも構わないのだが。

買い物に不自由する序盤では、悪魔が落とす回復アイテムに助けられた方も多いだろう。

【経験値】

悪魔から得られる経験値は、悪魔のレベルと主人公(パートナー)のレベルで変化する。まず敵のレベルを8倍したものを、基本の経験値とする。そして主人公(パートナー)より悪魔のレベルが高い場合、レベル差が1なら2倍、2なら4倍、3なら8倍、4なら16倍、そして5以上なら32倍を経験値にかける。悪魔のレベルが下なら、基本値をレベル差で割る。これで最終的な経験値が決定される。

【マッカ】

マッカとは、魔界でのみ通用する魔界の通貨。円に換算するといくらぐらいになるかは不明だが、金属バットと拳銃のベレッタの売値がさほど変わらないところを見ると、我々の世界とはかなり価値観が違うのかも。悪魔たちもこのマッカを集めているのか、倒すとけっこうな額が手に入る。傾向としては、交渉時にマッカを欲しがるNEUTRAL系悪魔が多く落とす。また高レベルの悪魔ほど、高額になるようだ。

【MAG】

MAGとは魔界の住人たちが、体を形作るエネルギー源のようなもの。そのため、悪魔を倒す際に、このMAGを入手することもある。仲魔を連れ歩くときにも必要になるものなので、できるだけ多めに集めておきたい。傾向としては、幽鬼や屍鬼などDARK系の悪魔を倒したときに、より多く入手できるようだ。それだけ、闇=魔界に深く属するDARK系の悪魔は、現世でのエネルギー消費が多いということだろうか。

【アイテム】

経験値やマッカ、MAGと比較すると、その入手確率はかなり落ちるが、まれに悪魔がアイテムを落としていくことがある。これは悪魔ごとに設定されているもので、同じ悪魔を連続で倒していれば、手に入る可能性があるアイテムはつねに同じものとなる。得られるアイテムは、武器や防具、回復アイテムに戦闘アイテムと多岐に渡り、非売品も少なくない。とくに剣と宝石は貴重。手に入れたら大切にしたい。

10 死と再生=ガーディアンシステム

Battle System

どれほど注意していても、戦闘で不幸にも倒されることもある。だが嘆くことはない。『if...』にはガーディアンシステムがあり、死は無闇に恐れるものではないのだ。たとえ全滅してもゲームオーバーにはならず、背後霊のような存在であるガーディアンがあなたに力を与え、復活させてくれる。詳しくはP60で紹介するが、敗北を恐れずに、悪魔たちとの戦いを乗り越えていってほしい。

実質的な主人公の死のペナルティは、最後にいた魔界の入口に戻されることだけ。恐れるな。

仲魔システム解説

悪魔と会話し、仲魔に入れる

仲魔システムの基本となるのは、まず悪魔と会話し交渉すること。これは、ゲーム序盤でCOMPを入手したときから可能となる。悪魔と遭遇すると、TALKコマンドで話しかけ、それから楽しい(?)会話が始まる。そして悪魔のお気に召せば、彼らは主人公の仲魔になることを承諾し、COMPのなかにプログラムの形で入ってくれる。これで仲魔のできあがりだ。ただ、この会話がなかなか難しい。適当な受け答えをしているだけでは、悪魔は心を開いてくれない。それぞれの悪魔ごとに性格が違うし(口調である程度は判別可能)、悪魔の機嫌(月齢による)によっても対応が変わる。テストと違って、これが正解、という会話パターンはないのを知っておこう。

ただし、うまく仲魔にすれば、その悪魔は主人公の強い味方となる。自由にCOMPから召喚することができるし、プレイヤーの指示に従って、忠実に戦ってくれるだろう。召喚についてはP42を参照のこと。

序盤に出現する悪魔に限り、特殊な会話パターンがある。これなら仲魔にするのも非常に楽。

通常は悪魔の機嫌をとり、気に入ってもらえれば仲魔になる。貢ぎ物は基本中の基本だ。

会話では仲魔にならない悪魔

詳細な会話の方法については、P44からの「会話システム」の項目で説明するが、その前に知っておいてほしいことがある。それは悪魔の属性について。じつは悪魔は、その生き方や存在の仕方によっていくつかのパターンに分類される。まず、生き方の違いによるLAW-CHAOS分類。LAWは秩序を好み、CHAOSは好き勝手な生き方を好む。デビルアナライズ画面のレーダーのような属性表では、横軸がそれに当たる。そして縦軸は、存在の仕方の違いを表わすLIGHT-DARK分類。LIGHTは光に近い存在で、DARKは闇に近い存在。両方とも、中間に位置するNEUTRALがあるため、3×3で9パターンに分類される。このなかで、DARKに属する悪魔は決して会話では仲魔にならないのだ。詳しくはP45を見てほしい。

画面右上にあるのが悪魔の属性を表わすグラフ。属性の詳細はP43でも一覧で説明している。

03 悪魔を合体でパワーアップさせる

Partner System

うまく仲魔をつかまえたとしよう。だが、普通出現する悪魔で会話によって仲魔にできるのは、属性がNEUTRALに属するものだけ。ではLIGHT系やDARK系の悪魔は、どうやって仲魔にするのか？　それを実現するのが、この合体である。LIGHTやDARKの悪魔は、同じレベルのNEUTRAL悪魔と比べて強力なものが多い。それらの悪魔を、手持ちのNEUTRAL悪魔を合体させて、作り出すことが可能なのだ。また、会話の際には主人公のレベルが悪魔より高いほうが成功しやすいのだが、ともに戦うには高レベルの悪魔のほうがありがたい。だが高レベル悪魔は仲魔になりにくい。こんなジレンマも合体で解消できる。合体でできる悪魔は、大体において材料の悪魔よりレベルが高くなるのだ。ただし、基本的に主人公と同レベルの悪魔までという、合体の制限はある。

悪魔同士の合体を行なってくれる邪教の館。ここで行なえる合体の種類は以下を参照。

04 合体にはさまざまな種類がある

Partner System

邪教の館に行くと、最初は「2身合体」と「3身合体」のふたつのメニューが用意されている。これは、すべての合体の基本。だが、実際にゲームを進めていくと、このふたつだけではすまない、さまざまなパターンがあることが分かるだろう。本書では、合体を以下の5つのパターンに分類し、細かく解説する。まずは、それぞれの合体の概要について、説明しておこう。

●2身合体（→P48）

2体の悪魔を合体させるものを2身合体と呼ぶ。ただし、精霊とDARK系悪魔を含む合体はこの限りではない。精霊を除くLIGHT系、あるいはNEUTRAL系悪魔同士を合体させることだけを、ここでは「通常2身合体」と称したい。これは、それぞれがまったく別の合体法則によって、作られる悪魔が選ばれるからである。

●精霊合体（→P50）

合体させる悪魔に精霊を含む場合、通常の合体法則がまったく通用しない。これは2身合体、3身合体とも に同じである。精霊は、合体における例外を産む、いわば特別な種族なのである。

●3身合体（→P52）

2身合体にさらに1体悪魔を増やして、3体の悪魔を合体させるのが、この3身合体。1体増えるだけなのだが、実は合体法則が2身合体と大きく違う。2身合体では悪魔の種族を元に結果をはじき出すが、3身合体の場合、さらに上に位置する「大種族」という分類で悪魔を分け、それによって結果を出す。それぞれの種族がどの大種族に属するのかについては、P43の大種族分類一覧を参照しておいてほしい。

●DARK悪魔合体（→P54）

もっとも面倒くさいのが、このDARK悪魔合体。DARKに属する悪魔を含んだ合体は、このDARK悪魔合体が適用される。通常と同様に2身合体と3身合体があるのだが、含まれるDARK悪魔が1体の場合、2体の場合、3体の場合でそれぞれ違う法則を適用しなくてはならないのである。これを会得するのは骨が折れるかもしれないが、かなり面白く、かつ高レベルの悪魔を作る際に役に立つ特徴がある。DARKの悪魔は作りにくい代わりに、仲魔にすると強力であるというメリットもある。ぜひともマスターしてほしいところだ。

●剣合体（→P56）

合体の究極ともいえるのが、この剣合体。なんと剣と悪魔とを合体させてしまうというものだ。これにも2身と3身のパターンがあり、2身は剣と悪魔の合体、3身は剣2本と悪魔の合体となる。ただし、剣なら何でも合体できるというわけではない。悪魔との合体を実現する剣は、特別なものである必要があるのだ。ズバリ言ってしまうと、それは「錬気の剣」。これがあらゆる合体剣の材料となるものである。まずは、この錬気の剣を手に入れないと剣合体ははじまらない。

05 仲魔を召喚し、戦闘に参加させる

Partner Systems

悪魔との交渉を上手く進めてより強い悪魔を仲魔にする。あるいは手持ちの悪魔を上手く合体させて強力な悪魔を作りだしたら、いよいよ悪魔を召喚して実戦に参加させることができる。ただし、この召喚に関してもいくつかの制限がある。

まず、悪魔をCOMPから召喚し、パーティに入れる際にマッカが必要となる。この額は悪魔ごとに決まっており、概して高レベルな悪魔ほど高額になっている。さらに呼び出してからは、連れて歩くごとに一定量のMAGを消費する。これは仲魔のステータス画面でCPと表示される値で、10歩につきこの数値分のMAGが減っていく。MAGがなくなると、代わりに悪魔のHPが減っていくので十分注意したい。そしてさらに制限がひとつ。それは前述した悪魔の属性。ここで問題となるのは、生き方の違い、つまりLAW-CHAOS分類のほうだ。実は、生き方が大きく違う仲間同士を、同じパーティに入れることができないのだ。たとえば、バリバリのLAWである大天使がパーティにいると、新たにCHAOSの筆頭である破壊神を召喚することは不可能。あまり偏ってないLAWとCHAOSは同時に呼び出せるので、いろいろ試してみるといい。

パーティの仲魔の属性の偏りは、主人公のステータス画面で確認できる。現在はLAW寄り。

06 仲魔による戦闘回避

Partner Systems

悪魔との会話で仲魔を増やす、あるいは合体で仲魔を作ることのメリットは、何も召喚して戦わせることだけではない。実は、もうひとつプレイヤーの役に立つ、大きなメリットが存在するのだ。

それはその時点で仲魔に加えている悪魔と同じ悪魔と遭遇した場合、話しかけるだけで「仲魔をよろしく」と立ち去ってくれること。つまり、簡単に戦闘を回避できるというわけだ。この場合、仲魔はパーティのメンバーとして戦列に加わっていても、COMPのなかで待機していても構わない。しかも、仲魔がいることで友好的になった悪魔は、かなり高い確率でプレゼントを差し出してくれる。もらうものを選ぶことはできないが、各種アイテム(宝石を含む)やマッカ、MAGなど、たいていのものが手に入る。また宝玉で体力回復を行なってくれたり、どうやっているかは不明だが経験値をくれる悪魔もいたりする。とにかく基本的にはいいこと尽くめと言える。「基本的に」と但し書きをしたのは、イタズラな悪魔のなかには、ふざけてパンチをくださる者もいるからだ。しょせんは悪魔、油断は禁物というわけだ。

ごくごくまれにだが、キスと引き換えに経験値を吸い取られることも。女性型悪魔にはご用心。

[補足:悪魔分類の概要について]

ここまで説明してきたように、会話、召喚、合体においては、さまざまな悪魔の分類が複雑に関係することが多い。そこで、ここでいったん悪魔の分類について説明しておく。まず基本的な種族の分類がある。これはデビルアナライズ画面でも確認できるもので、34種族に分類される。まずはこれが基本。そして続く分類は、大種族分類。細かい種族分類を、さらに大きくまとめ直したもので、3身合体においてとくに大きな意味をもつ。これは右の一覧のようになっている。もうひとつの分類は悪魔の属性分類。これについては下に、各種族がどの属性になるかを一覧にしておいた。LAW-CHAOS分類は、仲魔をパーティに召喚する際に重要で、会話で仲魔に引き入れるときにも影響がある。LIGHT-DARK分類のほうは、会話で仲魔にできるか否か、そして合体法則の区分分けで重要な意味をもつ。それぞれの分類については、一通り覚えておきたい。

大種族分類一覧

大種族名	種族名
神族	魔神、女神、天津神
鬼神族	破壊神、地母神、国津神、邪神
魔族	妖魔、夜魔、妖精、魔王
飛天	大天使、天使、堕天使
龍族	龍神、龍王、邪龍
鳥族	霊鳥、妖鳥、凶鳥
獣族	神獣、聖獣、魔獣、妖獣
鬼族	鬼女、妖鬼、地霊、邪鬼
精霊	精霊
邪霊	幽鬼、悪霊、屍鬼
外道	外道
樹霊	妖樹

LAW-CHAOS分類一覧

分類	解説	種族
LAW	秩序を重んじる種族。極端なCHAOS系の悪魔とパーティを組むことはできない。	大天使、天津神、霊鳥、天使、妖鳥、邪神、凶鳥
NEUTRAL	バランスを重んじる種族。LAW、CHAOSのいずれともパーティを組むことができる。	女神、魔神、神獣、聖獣、精霊、龍王、妖魔、魔獣、地霊、妖精、邪鬼、妖獣、妖樹、屍鬼
CHAOS	自分の欲望を優先する種族。極端なLIGHT系の悪魔とパーティを組むことはできない。	破壊神、龍神、地母神、国津神、夜魔、堕天使、妖鬼、鬼女、魔王、邪龍、幽鬼、悪霊、外道

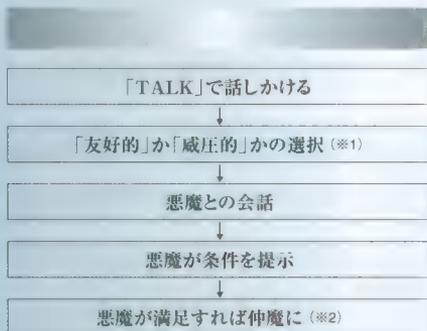
LIGHT-DARK分類一覧

分類	解説	種族
LIGHT	光に属する霊的種族。合体で作りださない限り物質世界(現実や魔界)に現われることはない。	魔神、女神、天津神、破壊神、地母神、国津神、大天使、龍神、霊鳥、神獣、聖獣
NEUTRAL	普通に肉体を持った種族。きわめて普通に物質世界に現われ、仲魔にすることもたやすい。	妖魔、夜魔、妖精、天使、堕天使、龍王、妖鳥、魔獣、鬼女、妖鬼、地霊
DARK	闇に属する種族。魔力で肉体を構成しているため、倒すとMAGを多く入手できる。	邪神、魔王、邪龍、凶鳥、妖獣、邪鬼、幽鬼、悪霊、屍鬼、外道、妖樹

※上のLAW-CHAOS分類とLIGHT-DARK分類は、ひとつの種族を表わす際には複合して表わされる。たとえば、大天使はLIGHT-LAWに属する悪魔、妖精はNEUTRAL-NEUTRALに属する悪魔、といった具合だ。全部のパターンを羅列すると、LIGHT-LAW、LIGHT-NEUTRAL、LIGHT-CHAOS、NEUTRAL-LAW、NEUTRAL-NEUTRAL、NEUTRAL-CHAOS、DARK-LAW、DARK-NEUTRAL、DARK-CHAOSの計9つの分類となる。

会話システム解説

01 悪魔と交渉を行なう目的

まずは、会話をする意義について簡単におさらいしておこう。まず第一の目的は悪魔を仲魔に引き入れること、そして第二の目的は悪魔との戦闘を回避すること、と言えるだろう。会話によってアイテムやマッカを入手することもできるが、あくまでそれは副産物と考えたい。さて、その会話の進め方だが、右にチャートを用意したので見ていただきたい。チャートでは仲魔にするパターンだけを取り上げたが、戦闘回避を目的とした場合も基本的には同様で、話しかける→態度を選択→質疑応答→結果が出る、という流れになっている。上で説明した目的にたどり着くには、かなりの段取りを経なければいけないことが分かるだろう。この手順を短縮する手段は、はっきり言って皆無である。唯一、話しかけた相手と同じ種類の仲魔がいる場合には、通りすがりの挨拶だけで終了するが、その仲魔を手に入れるためには会話が必要なわけだから意味がない。千里の道も一歩から。悪魔との会話には根気が必要と心得よう。

※1 一部の悪魔（ゾンビ系）の場合はこの選択はなく専用会話に。
※2 状況によって満足しても仲魔にならない場合あり（右ページ参照）

02 会話に影響を与えるもの

悪魔との会話を複雑にしている要因のひとつに、交渉の成否がさまざまな要素に影響を受けているということが挙げられる。まず基本となるのが主人公の知力。これが高くないと、同じ質問に同じ答えを返しても、結果が悪いほうに転がる。また悪魔1種類ごとに設定された、“友好度”の存在。これは会話を重ねたり何か貢物をすることで上昇し、逆に悪魔を殺したりすることで減少する。この数値が低いと交渉が失敗する確率が高くなる。さらに、悪魔とのレベル差（主人公が高いほどいい）や月齢（満月に近づくと、一部の悪魔は好戦的になる）も影響しており、一筋縄ではいかない。とりあえず、自力で上げられる友好度とパラメータには気を使っておこう。

[友好度の影響]

会話の成否にもっとも影響が大きいのが、この友好度。この数値が高くなるごとに、同じ態度で話しかけたときの反応がよくなっていき、最終的には相手から「仲魔は足りてる？」と聞いてくる。ここで「はい」と答えれば、相手は何も要求せずに仲魔になってくれるのだ。

[パラメータの影響]

基本的に知力は高いほどいい。とはいえ、ほかに優先するパラメータもあるだろうから、最低でもパートナーの半分を目安に上げていこう。パートナーとの差が開きすぎると、どうも悪魔になめられる傾向にあるからだ。ただ原則として、悪魔の知力より高ければ、ほとんどの場合は問題ないようだ。

02 悪魔との会話における注意点

Contact System

事前に気を遣うこともたくさんあるが、実際の会話に際してはさらに慎重さが必要。決まった「答え」がない悪魔との会話においては、たった一度のしくじりが取り返しのつかない結果を産むこともある。とくに強い悪魔と遭遇して戦闘を避けたいときは、交渉に失敗することで先制攻撃されたり、戦闘開始以前にステータス異常にされたりして全滅の憂き目を見る可能性があるのだ。以下に挙げた注意点を心に刻んで、実際の会話に役立ててほしい。

ある程度は相手の言うことを聞かなければいけないが、よく考えずに盲従するのは避けるべきだ。

無駄な会話はしないこと

当然の話だが、無闇に悪魔と会話しても損をするばかりだ。無論、切迫した状態なら避けられない場合もあるが、会話をするごとにさまざまなリスクが生まれることは理解すべきだろう。無駄な会話の代表は、満月時の会話。満月時には悪魔の精神が高揚しているため、話しかけても通常の交渉は不可能なのだ。たいていは「話にならない」とメッセージが出て仕切りなおしになるだけだが、ごくまれにいきなり襲い掛かってくる悪魔もいるので要注意。また、仲魔を欲して会話をもちかけても、決して仲魔にならない場合があることも知っておこう。まずDARK悪魔は会話では仲魔にならない。そしてパーティ属性がLAWまたはCHAOSに偏っているときに、逆の属性の悪魔と会話しても仲魔にはなってくれない。事前に属性を確認せずに逆属性の相手を誘ってしまうと、さんざん会話して貢物もたっぷり差し出して、やっと相手がその気になったときに、初めて仲魔になれないと言い出される。交渉が途中で決裂する可能性も考慮に入れると、まったくもって無駄な会話の極致なのでぜったいに避けること。

悪魔の口調には要注意

悪魔には種族などの分類のほかに、口調による分類もできる。まず大雑把に分けると、人間を低い存在と見なし見下してくる上魔、人間に近い視線でフランクに話しかけてくる下魔、そして甘えたり拗ねたり忙しい女魔の3パターンになる。さらに細かく分けると、まず上魔は神を話題に出してくる天使系、口調は丁寧だがどこか偉そうな紳士系、はなから居丈高に話しかけてくる高慢系の3種。こちらを下に見てるので、従順な態度が交渉成功のコツ。続いて下魔は、ヒーホー口調でおなじみのヒーホー系、老人っぽい話し方のドワーフ系、カタコトで話す獣系、ちょっとイっちゃった感じの狂気系の4種。あくまでこちらを対等に見ているので、脅したりすかしたり臨機応変に。そして女魔は、一人称が「わらわ」の古式系、遊んでる女子大生風のイケイケ系、ちょっと子供っぽいおきゃん系の3種。同じ条件で同じ返事をしても気まぐれな反応しか返らないので、友好度を上げるのが一番の近道となる。口調が同じ悪魔は、種族が違っても似た交渉パターンが通用する。相手の口調を見極めて会話を進めよう。

例外を学ぶことが肝心

ここまでで会話のパターンについていろいろと語ってきたが、何ごとにも例外はある。ここでは、その例外について説明していく。まず、口調の例外。上の分類に入らない口調のものとして、ゾンビ系というものがある。屍鬼、幽鬼、悪霊の一部がこれになるのだが、何が例外かというと仲魔による戦闘回避ができないこと。基本的にどんな口調の悪魔でも、同じ種類の仲魔がいると友好的に去ってくれる。だがゾンビ系に限り、仲魔に同種の悪魔がいても交渉が必要となってしまうのだ。DARK系悪魔をうまく作って安心していると困ったことになるだろう。それ以外には、レベル差による例外会話が存在する。悪魔のレベルが主人公より高い場合、話し方を友好的にするか威圧的にするかの態度決定なしに、いきなり会話がスタートする。つまり会話の主導権を相手に握られてしまうのだ。いきなり「踊れ」と言われて踊ってしまったり、情けないことこの上ない。ザコ扱いされるおかげで、穏便に話が終わることが多いとはいえ、レベルが高い悪魔との会話は避けたほうがいいだろう。

04 各種会話テクニック

Contact System

前ページで、悪魔との会話には答えがないと述べたが、それでもある程度の傾向と対策は存在する。少しゲームを進めていけば、この口調の悪魔には下手に出たほうがいい、この口調の悪魔には強気でいったほうが上手くいく、などの大体のパターンは読めてくるだろう。そこで、あくまで初心者向けではあるが、経験則的にわかる交渉パターンを下にまとめてみた。序盤の手がかりとしていただきたい。

コツをつかめば悪魔との会話も楽しいもの。世間話をする感覚で、魔界の旅に潤いをもたせよう。

具体的な質疑応答の例

「何か聞きたいことある？」

軽子坂高校の体育館前廊下で、最初のボス戦前に限り妖精ピクシー相手に発生する問い。このあといくつかの選択肢が出て、ピクシーが質問に答えてくれる。「私は誰」を選ぶと、ピクシーが仲魔になることを申し出て、承諾すれば仲魔になってくれる(まれに逃げられる)。これ以外に妖精ウィリーにも序盤限定会話パターンがあり、学校に放火するのを止めるかどうかの選択肢が出る。放火を止めると同じく仲魔に。なお、これら序盤限定会話は、満月時でも会話が成り立つのが特徴。

「どうして人間が話をできるんだ？」

上と同じく体育館前の廊下で悪魔と会話したときに発生する、序盤限定の会話パターン。この会話で主人公が「プログラムがあるから」と答えれば、COMPに興味を示した悪魔が、自分からそのなかに入りたい(仲魔になりたい)と申し出る。実はこの会話、満月時にはDARK悪魔(ゾンビドッグとポルターガイスト)相手にも発生し、通常悪魔と同じやり方でDARK悪魔を会話で仲魔にすることができるのだ。

「■を置け　話はそれからだ」

会話開始直後に来る悪魔の要求。承諾すれば、主人公の装備から銃と弾が外される(EASYを除く)。パートナーの銃はそのままだし、交渉が有利に進むので、素直に言うことを聞こう。ただし、その後の会話でアイテムを要求し、さらに「こっちにこい」と言われて従うと、ふいを突かれて先制攻撃を受けることが多い。

「神の御国の一員に加わりたいのですか？」

天使系の悪魔に多いパターン。彼らを仲魔にするには、意に沿わずとも「はい」と言うよりほかにない。ただし、知力が低いと承諾しても嘘(？)を見破られ戦闘になる場合も。

「アタシのペットになってよ」

女性型悪魔によく言われるパターン。仲魔にしたいなら無論「はい」を選ぶべきだが、まれにHAPPYにされてしまうことも。

「ともに歌いましょう」

高貴な口調の悪魔がまれに言い出してくる。主人公とパートナーのどちらが歌うかを選べることも。魔力が高いと好結果を招きやすい傾向にあるようだが、もし失敗すると悪魔の機嫌を損ねたり。歌声でCHARM状態になってしまう危険性もある。

「わしは怒ってる　なぜかわかるか？」

友好度が低い場合に言われることがある。機嫌を損ねる危険性もあるが、ここは「はい」を選んでおきたい。主人公のパラメータが高ければ、悪魔の気持ちをわかってくれる人間だということで、仲魔になってくれる可能性があるからだ。

「食いてえよお」

ゾンビ系の悪魔が言ってくる。この後「成仏させる」、「何か食べ物をあげる」の選択肢が出るが、ここは「食べ物」を選びたい。運がよければパートナーが魔界特製○○シリーズの食べ物をもっていることがあり、それを悪魔にあげられる。結果的には成仏して戦闘回避となるのだが、その際アイテムをもらえる可能性があるのである。

「悪魔はあばれだした」

威圧的に話しかけると、この展開になりやすい。普通なら「なだめる」や「説得する」がよいが、主人公のレベルが高ければ「怒る」がベスト。悪魔は一発でおとなしくなり交渉が有利に進む。

「○○が割り込んできた」

2種類の悪魔が同時に現われた際、主人公から話しかけられなかった悪魔が、機嫌を損ねて割り込んでくることがある。話しかけられなかった悪魔の友好度が話しかけた悪魔の友好度より高いと、この割り込みが発生しやすい。基本的には「謝る」を選択しておいたほうが無難だが、嫉妬(？)で機嫌を損ねた悪魔との会話は、いい結果を招かないことが多い。できるだけ、この割り込みを発生させないために、最初から友好度が高い(と思われる)悪魔に話しかけよう。

05 特殊な交渉パターン～芸と技～

Contact System

会話におけるいくつかの例外については、P45でも説明したが、ここで改めて、もうひとつの例外について解説しておきたい。それは悪魔に芸か技を見せることを要求される交渉展開についてである。

悪魔と会話をしていると、時折「何か面白いことはないか」と言われ、それに「ある」と答えると芸や技を披露することになる。ここで問題となるのは、芸を選択した場合。芸には歌、踊り、音楽、漫才などがあり、どれを選択しても悪魔を喜ばせられれば仲魔になってくれたりアイテムをもらえうことができる。ところが、このなかでも踊りによる仲魔入りは、主人公よりレベルが高い悪魔にも起こりうるのだ。P45でレベルが上の悪魔と会話すると、いきなり踊らされることがあると書いたが、じつはそのときも同様。ただしかなり低確率なので、幸運を当てにし過ぎてはいけない。また、芸として音楽を選んだときにも、ある特別なことが起こる。普通は音楽を奏でようとしても、「楽器がない」と再度芸の選択に戻されるのだが、とあるアイテムを入手することで音楽演奏が可能になる。詳しくは右を参照のこと。

DARK系悪魔の場合、喋りで満足させる展開に。笑い話、噂話などの選択肢が表示される。

[楽器について]
本文で紹介した楽器は全部で3種類、さざなみの笛、静寂の鐘、混乱の太鼓である。これらを入手するには、怠惰界にあるラグの店で宝石と交換するか、貪欲界の宝箱から手に入れるしかない。なお、楽器入手後に会話で演奏を行なうと、使った楽器によってそれぞれ特殊な効果を発揮することがある。その効果は、さざなみの笛が敵全体にCHARM、静寂の鐘が敵全体にBIND、混乱の太鼓が敵全体にPANICとなる。

06 特殊な方法で仲魔になる悪魔

Contact System

悪魔たちとの会話について、基本的な部分からちょっとした発展系までを解説してきたが、最後に悪魔を仲魔にする方法として、特殊なものを紹介しておこう。ゲーム中、会話にも合体にもよらず仲魔にすることが可能な悪魔が、合計5体存在する。学校で仲魔になる、妖精ジャックフロスト（ヒーホー君）および魔獣ケルベロスと、アキラルートで仲魔になる神獣セベク、女神ハトホル、魔神トートだ。

この5体に関しては、通常の会話ではなくある種の仲魔入りイベントによって仲魔とすることが可能。詳しい仲魔入りの条件については右の解説を見てもらうとして、それぞれ固有のあらかじめ設定されたイベントによって仲魔に引き入れることができるのである。また、イベントによって仲魔になることで、プレイヤーにとっては嬉しい特典がもうひとつある。それは、通常なら主人公のレベルが低くて、仲魔に入れることが不可能な悪魔を得られるということ。レベル12のジャックフロストの場合、主人公のレベルが最低2の段階で仲魔にできる。レベル43のケルベロスに至っては、主人公のレベルが21の段階でオーケー。ぜひ見逃さずに仲魔に入れておこう。

[ヒーホー君]
ジャックフロストがいるのは、学校3F北西の小部屋。序盤にCOMPを入手したらすぐに行ってみよう。学校にあこがれるジャックフロスト、ヒーホー君が仲魔に入れてくれと申し出る。もし断っても、後にちゃっかり相撲部に入部しているのだが……。

[ケルベロス]
ケルベロスの場合は、まず最初に学校の廊下で手に入れたフロッピー・ディスクをコンピュータ室の佐藤君に預けておくこと。主人公のレベルが21以上になったときにコンピュータ室前に行くと、ケルベロスが出現する。ここで戦闘に勝てばケルベロスが仲魔に。勝つ自信がなければ、ケルベロスに道を開けることで戦闘回避が可能。その後、準備を整えてから1F南西の物置に行けば、改めてケルベロスと戦うことができる。

[セベク、ハトホル、トート]
彼らを仲魔にするには、地のノモス内の彼らが幽閉されたポイントに行くことが必要。彼らに出会うと、戦闘コマンドのように「戦う」、「説得する」、「立ち去る」の3つの選択肢が出るので、「説得する」を選ぼう。上手くいけば、仲魔にすることができるが、それには厳しい条件をクリアしなくてはならない。詳細な条件については、P135からのアキラルート攻略に詳しい。

合体システム解説

通常2身合体表

	天津神	女神	魔神	破壊神	地母神	国津神	妖魔	夜魔	妖精	大天使
天津神	⁘									
女神	[illegible]	—								
魔神	[illegible]	[illegible]	—							
破壊神	大天使	魔王	—	—						
地母神	女神	魔神	女神	[illegible]	—					
国津神	魔神	地母神	破壊神	[illegible]	[illegible]	⁘				
妖魔	女神	天津神	女神	神獣	女神	鬼女	⁘			
夜魔	堕天使	魔王	妖魔	邪神	破壊神	地母神	[illegible]	⁘		
妖精	天使	妖魔	夜魔	妖鬼	鬼女	女神	[illegible]	[illegible]	⁘	
大天使	魔神	—	—	邪神	女神	破壊神	魔王	妖魔	天使	—
天使	霊鳥	堕天使	女神	天津神	大天使	龍神	堕天使	妖鳥	妖鳥	[illegible]
堕天使	妖鳥	魔神	破壊神	邪神	魔王	龍王	夜魔	妖魔	天使	[illegible]
龍神	魔神	地母神	破壊神	邪神	魔神	破壊神	地母神	龍王	神獣	破壊神
龍王	女神	龍神	龍神	龍神	龍神	地母神	霊鳥	邪龍	聖獣	龍神
霊鳥	大天使	龍神	大天使	龍神	龍神	天津神	龍王	堕天使	天使	女神
妖鳥	女神	堕天使	堕天使	地母神	女神	地母神	堕天使	妖魔	堕天使	霊鳥
神獣	魔神	破壊神	破壊神	魔神	龍神	龍神	破壊神	魔獣	龍王	魔神
聖獣	大天使	魔神	神獣	魔神	女神	破壊神	邪龍	妖獣	魔獣	神獣
魔獣	聖獣	神獣	神獣	龍神	龍王	龍王	妖鬼	妖鳥	聖獣	神獣
地霊	国津神	地母神	国津神	龍神	鬼女	龍王	妖精	魔獣	妖鬼	女神
妖鬼	神獣	地母神	国津神	邪神	国津神	龍王	鬼女	邪鬼	堕天使	国津神
鬼女	破壊神	龍神	地母神	邪神	邪龍	破壊神	龍王	邪龍	妖鳥	女神

通常2身合体用計算式

(材料悪魔Aのレベル＋材料悪魔Bのレベル)÷2＋3
＝合体後の悪魔レベル

※2身合体表で得られた種族中、この合体後レベル以上で、もっとも近いレベルの悪魔が得られる。なお小数点以下は切り捨て。

01 通常2身合体について

Union Systems

通常の2身合体、つまりLIGHT系とNEUTRAL系の悪魔だけを材料とした合体の場合、下の通常2身合体表と2身合体用計算式を使って、合体結果を求めることになる。まず材料となる悪魔2体の種族を下の表の縦軸と横軸から探す。ふたつの種族が交差する部分に書いてある種族が、合体の結果できる悪魔の種族となる。さらに、材料悪魔2体のレベルを前ページの計算式に当てはめて、合体の結果できる悪魔のレベルを求める。最後に求められた種族の悪魔リスト(P184参照)を見て、求められたレベルより上でもっとも近いレベルの悪魔が完成する。

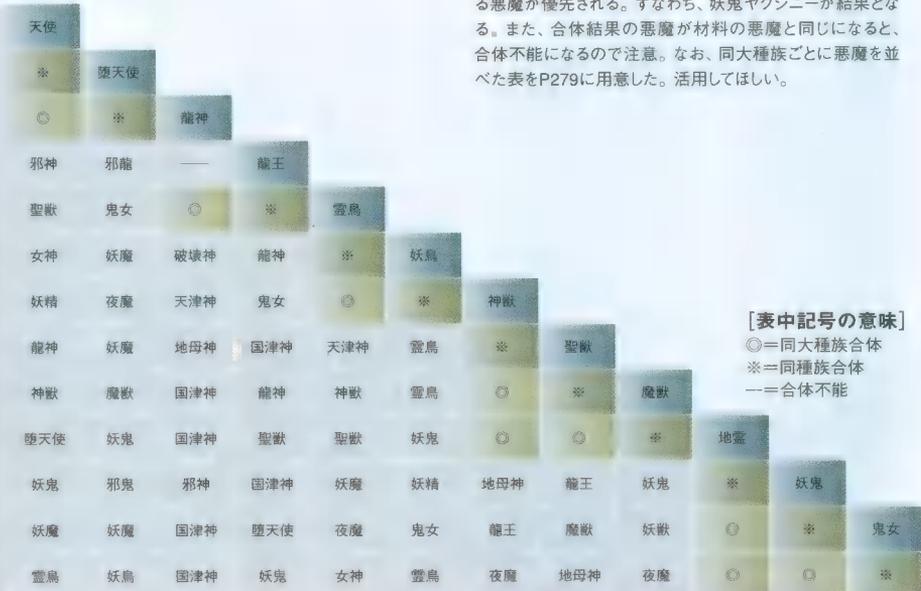
ここで注意しなくてはならないのは、同じ種族同士を合体させたときと、同じ大種族同士を合体させたときは、少々違う合体法則が適用されるということ。同種族合体に関しては、レベルに関係なく下の同種族合体表で示された悪魔(精霊)が生み出される。ただし同大種族合体の場合は、大種族単位でレベルをチェックして、完成後の悪魔が求められる。同大種族合体についてはやや複雑。以下に具体的な例を挙げて説明しておくので、よく読んで理解してほしい。

同種族合体表

できる精霊	素材となる悪魔
ノーム	国津神+国津神、妖鬼+妖鬼
ウンディーネ	天津神+天津神、龍王+龍王、鬼女+鬼女
サラマンダー	神獣+神獣
シルフ	霊鳥+霊鳥、天使+天使
アーシーズ	夜魔+夜魔、地霊+地霊
アクアンズ	妖精+妖精
フレイミーズ	堕天使+堕天使、聖獣+聖獣
エアロス	妖鳥+妖鳥、妖魔+妖魔

[同大種族合体]

同大種族合体の場合、レベルを求める計算式は通常2身合体と同じ。ただし種族を求めるのに左の表を使用しない。必ず、材料となった悪魔の大種族のなかから選ばれるのだ。つまり、その大種族の悪魔すべてをレベル順に並べ替え、そこでレベルの決定を行なうわけだ(ただしDARK悪魔は除く)。例えば、鬼女ラミア(LV29)と妖鬼トゥルダク(LV28)の合体を考えよう。この2体はともに鬼族なので、同大種族合体の法則が適用される。とりあえず、普通にレベル計算を行なうと、(28+29)÷2+3で31が求められる。次に鬼族の悪魔だけをレベル順に並べると、レベル31以上で一番近いところには、妖鬼ヤクシニー(LV33)と鬼女アルケニー(LV33)がいる。このように同じレベルの悪魔が複数いた場合、P184からの悪魔データで、より前のページに掲載されている悪魔が優先される。すなわち、妖鬼ヤクシニーが結果となる。また、合体結果の悪魔が材料の悪魔と同じになると、合体不能になるので注意。なお、同大種族ごとに悪魔を並べた表をP279に用意した。活用してほしい。

天使											
※	堕天使										
◎	※	龍神									
邪神	邪龍	—	龍王								
聖獣	鬼女	◎	※	霊鳥							
女神	妖魔	破壊神	龍神	※	妖鳥						
妖精	夜魔	天津神	鬼女	◎	※	神獣					
龍神	妖魔	地母神	国津神	天津神	霊鳥	※	聖獣				
神獣	魔獣	国津神	龍神	神獣	霊鳥	◎	※	魔獣			
堕天使	妖鬼	国津神	聖獣	聖獣	妖鬼	◎	◎	※	地霊		
妖鬼	邪鬼	邪神	国津神	妖魔	妖精	地母神	龍王	妖鬼	※	妖鬼	
妖魔	妖魔	国津神	堕天使	夜魔	鬼女	龍王	魔獣	妖獣	◎	※	鬼女
霊鳥	妖鳥	国津神	妖鬼	女神	霊鳥	夜魔	地母神	夜魔	◎	◎	※

[表中記号の意味]
◎＝同大種族合体
※＝同種族合体
—＝合体不能

02 精霊との2身合体

Union System

2身合体のなかの特殊な例のひとつ、精霊とその他の悪魔との合体について説明しよう。サラマンダー、ウンディーネ、シルフ、ノームの上位精霊と、フレイミーズ、アクアンズ、エアロス、アーシーズの下位精霊の計8体のそれぞれを、その他の悪魔と合体させると、合体相手となった悪魔のランクを、同種族内で上げたり下げたりする結果となる。下の表は具体的なランクの上下について表したもので、ある種族の悪魔に各精霊を合体させると、ランクがどう変化するかを示す。ランクの上下は最高で2ランクアップ、最低で1ランクダウンとなる。細かいレベル計算などが不要なので、比較的分かりやすい法則だろう。たとえば、天使パワーにサラマンダーを合体させた場合、表にあるように2ランクアップ、つまりP197の悪魔データ一覧で2段上位に位置する天使ドミニオンができる。ただし、同じ天使のヴァーチャーの場合、1ランク上のドミニオンが最高ランクなので2ランクアップはせずにドミニオンにしかならないし、その最高ランクのドミニオンの場合は、ランクアップのしようがないので合体不可能となる。

精霊ランクアップ合体表

	サラマンダー	ウンディーネ	シルフ	ノーム	フレイミーズ	アクアンズ	エアロス	アーシーズ
大天使	△	△	△	▼	▼	▼	▼	▼
天津神	△	△	▼	▼	▼	▼	▼	▼
霊鳥	△	△	◎	▼	▼	▼	△	▼
女神	△	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼
魔神	△	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼
神獣	△	▼	▼	△	△	▼	▼	▼
聖獣	◎	△	▼	△	△	▼	▼	△
破壊神	△	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼
龍神	△	△	△	▼	▼	▼	▼	▼
地母神	▼	△	▼	△	▼	▼	▼	▼
国津神	▼	△	▼	△	▼	▼	▼	▼
天使	◎	◎	◎	△	△	△	△	△
妖鳥	△	△	◎	▼	△	△	△	▼
龍王	◎	△	△	△	△	△	△	▼
妖魔	△	△	◎	▼	▼	△	△	▼
魔獣	◎	△	▼	◎	△	△	▼	△
夜魔	▼	△	△	◎	▼	▼	△	△
地霊	△	◎	▼	◎	▼	△	▼	◎
妖精	▼	◎	◎	△	▼	△	△	△
堕天使	◎	△	△	▼	△	△	△	▼
妖鬼	◎	◎	△	◎	△	△	▼	△
鬼女	△	◎	△	◎	▼	△	▼	△
邪神	△	▼	▼	△	▼	▼	▼	▼
凶鳥	△	△	◎	▼	△	△	△	▼
邪鬼	▼	◎	▼	◎	▼	△	▼	◎
妖獣	△	△	▼	◎	△	△	▼	△
妖樹	▼	◎	△	◎	△	△	△	△
屍鬼	▼	△	△	◎	▼	△	△	△
魔王	△	△	▼	▼	▼	▼	▼	▼
邪龍	△	◎	△	◎	▼	△	△	△
幽鬼	▼	△	△	◎	▼	△	△	△
悪霊	▼	△	△	◎	▼	△	△	△
外道	▼	△	△	△	▼	△	△	△

※記号の意味　▼=1ランクダウン、△=1ランクアップ、◎=2ランクアップ

03 精霊同士の2身合体

Union Systems

DARK系を除く同じ種族同士の悪魔を合体させると精霊になることは説明したが、逆に精霊同士を合体させるとどうなるか？　これは当然と言えば当然だが、普通の悪魔が結果として求められる。ただし、その法則は通常2身合体のものとはまた別。精霊同士の合体では、下の表をもとにして合体後の種族が求めるられる。ちょっと特殊なのが、合体後にできる悪魔のレベルの算出。これには計算式は必要としない。主人公のレベル以下で、もっともレベルが高いものが選ばれるのだ。たとえばサラマンダーとウンディーネを合体させて大天使を作る場合、主人公のレベルが50ならオファニム（LV46）が、60ならガブリエル（LV60）ができる。ただし主人公のレベルが29未満の場合、最低レベルのラミエル（LV29）に届かないため、合体不能となる。精霊1体を作るには最低でも2体の悪魔が必要なためやや効率が悪いが、もし宝石を十分にもっていれば、ラグの店で精霊と交換できる。覚えておいて損はない合体法則だ。

精霊2身合体表

	サラマンダー	ウンディーネ	シルフ	ノーム	フレイミーズ	アクアンズ	エアロス	アーシーズ
サラマンダー	――							
ウンディーネ	大天使	――						
シルフ	破壊神	女神	――					
ノーム	神獣	地母神	龍神	――				
フレイミーズ	堕天使	天使	堕天使	妖鬼	――			
アクアンズ	天使	鬼女	妖魔	鬼女	天使	――		
エアロス	堕天使	妖魔	霊鳥	夜魔	妖魔	妖精	――	
アーシーズ	聖獣	龍王	夜魔	地霊	魔獣	地霊	妖精	――

04 特殊合体

Union Systems

次ページから、ステップアップした合体法則である3身合体についての解説を始めるのだが、その前に「特殊合体」について解説しておこう。この特殊合体とは、通常の2身合体法則よりも優先されるもので、特定の悪魔（種族ではない）同士を合体させることで、別の特定の悪魔を作り出すというものである。右の表にそのすべてをリストアップしてあるが、伝説や神話に詳しい人ならピンとくる組み合わせが多いことに気づくだろう。これらはいわば、通常の合体法則外の合体法則、と言える。

例えば、地母神と地母神との合体の場合、普通ならば同種族合体のカテゴリーに属するが、P49の表に含まれない組み合わせなので合体不能になるはずである。ところが地母神カーリーと地母神ドルガーの組み合わせに限り合体可能となり、結果として女神パールヴァティが生み出されるのだ。ちなみにヒンドゥー神話においては、カーリーとドルガーはパールヴァティの化身であると伝えられている。

特殊2身合体

破壊神シヴァ＋女神パールヴァティ	→	魔神アルダー
破壊神シヴァ＋地母神カーリー	→	魔神アルダー
破壊神シヴァ＋地母神ドルガー	→	魔神アルダー
地母神カーリー＋地母神ドルガー	→	女神パールヴァティー
地母神ドルガー＋女神パールヴァティ	→	地母神カーリー
女神パールヴァティ＋地母神カーリー	→	地母神ドルガー
天津神アマテラス＋天津神ツクヨミ	→	破壊神スサノオ
天津神ツクヨミ＋破壊神スサノオ	→	天津神アマテラス
破壊神スサノオ＋天津神アマテラス	→	天津神ツクヨミ
魔獣バロン＋鬼女ランダ	→	破壊神シヴァ
破壊神チェルノボーグ＋魔神ベロボーグ	→	魔王アンリ・マンユ
龍神セイリュウ＋聖獣ビャッコ	→	破壊神スサノオ
龍神セイリュウ＋聖獣ゲンブ	→	龍神アナンタ

特殊3身合体

地母神ドルガー＋地母神カーリー＋女神パールヴァティ	→	破壊神シヴァ
妖鳥アエロー＋妖鳥ケライノー＋妖鳥オキュペテー	→	霊鳥フェニックス
妖鳥ネヴァン＋妖鳥マッハ＋妖鳥モリーアン	→	霊鳥ヤタガラス
霊鳥スザク＋聖獣ゲンブ＋龍神セイリュウ	→	聖獣バステト
霊鳥スザク＋聖獣ゲンブ＋聖獣ビャッコ	→	龍神アナンタ
霊鳥スザク＋龍神セイリュウ＋聖獣ビャッコ	→	神獣ナラシンハ
龍神セイリュウ＋聖獣ビャッコ＋聖獣ゲンブ	→	霊鳥ガルーダ

05 3身合体について

Union System

悪魔3体の合体を行なう3身合体は、2身合体よりも高レベルの悪魔を作ることが可能で、しかも2身合体では作りにくいLIGHT系の悪魔を作るのにも適している。ここで、その法則について説明しよう。

まず合体後にできる種族を調べるには、下の3身合体表AとBのふたつを使う。最初に材料悪魔の大種族(P43参照)を調べ、続いてレベルが低い順に悪魔を並べてみる。そしてレベルが低い2体の大種族の組み合わせを、3身合体表Aで見てA～Vの記号を求めるのだ。最後に残った悪魔と記号の組み合わせを表Bで見ると、合体後の悪魔種族が求められる。表中の「?」となるのはランダム合体で、3体目を決める際の○ボタンを押すたびに、主人公のレベルより低い悪魔がランダムに現われる組み合わせだ。ちなみにレベル順に並べる際、もし同じレベルの悪魔がいたなら、本書悪魔データ(P184参照)のページ順があとになる悪魔を低レベルと見なす。

続いてレベルの決定になるが、通常これには計算式Aが使用される。簡単に言うと、材料悪魔3体の平均レベルに修正値が加算され、その数値以上でもっとも近いレベルの悪魔が合体結果となる。問題となるのは修正値。これは材料の悪魔にLIGHT系の悪魔が何体含まれるかで変化するのだ。なお、合体後にできるはずの悪魔がすでに仲魔にいた場合、結果はスライムとなるので注意しよう。

例外として、最初の2体が同じ大種族だった場合は上の法則が適用しなくなり、下の計算式Bの手順を使用することになる。まず低レベルの2体を2身合体(同大種族合体)させ、得られた悪魔と残りの1体をまた2身合体させる。ここでのレベル計算は、普通の2身合体のときのものを使用。そしてさらに、最後に得られた悪魔のランクをひとつ上げると、同大種族を含む3身合体の結果となる。2身合体を2回繰り返すより、1ランクアップが望めるわけだ。

3身合体表A

	神族	鬼親族	魔族	飛天	龍族	鳥族	獣族	鬼族
神族	◎							
鬼親族	A	◎						
魔族	B	G	◎					
飛天	C	H	M	◎				
龍族	D	I	N	Q	◎			
鳥族	E	J	O	R	T	◎		
獣族	F	K	P	S	U	V	◎	
鬼族	G	L	G	H	K	J	K	◎

※ ◎は同種族合体

レベル計算式A

(材料悪魔Aのレベル＋材料悪魔Bのレベル＋材料悪魔Cのレベル)÷3＋修正値※＝合体後の悪魔のレベル

※修正値:3体ともNEUTRAL悪魔＝−4／1体だけLIGHT悪魔＝0／2体だけLIGHT悪魔＝＋4／3体すべてLIGHT悪魔＝＋8
※3身合体表で得られた種族中、この合体後レベルより上でもっとも近いレベルの悪魔が得られる。

レベル計算式B

2身合体計算式「材料悪魔Aのレベル＋材料悪魔Bのレベル÷2＋3」を使用

❶同大種族の材料悪魔Aと材料悪魔Bとを2身合体させて悪魔Xを求める
[illegible]魔Xと材料悪魔Cとを2身合体させ悪魔Yを求める
❸悪魔Yを1ランクアップ＝完成後の悪魔

3身合体表B

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
神族	魔神	魔王	大天使	女神	天津神	龍神	国津神	邪神	破壊神	天津神	神獣
鬼神族	破壊神	魔神	魔王	破壊神	天津神	龍神	邪神	魔神	神獣	天津神	神獣
魔族	魔神	破壊神	地母神	破壊神	大天使	国津神	地母神	天津神	女神	大天使	龍神
飛天	魔王	破壊神	魔神	霊鳥	龍神	国津神	龍神	霊鳥	破壊神	地母神	神獣
龍族	魔王	破壊神	魔王	地母神	大天使	魔神	破壊神	神獣	邪神	天津神	国津神
鳥族	大天使	地母神	破壊神	地母神	大天使	龍神	大天使	破壊神	天津神	女神	龍神
獣族	龍神	破壊神	国津神	破壊神	龍神	邪神	龍神	龍神	魔神	龍神	邪神
鬼族	霊鳥	破壊神	龍神	邪神	霊鳥	神獣	国津神	地母神	龍神	?	神獣

精霊を含む3身合体

さて、複雑な合体法則が連発されているが、ここで紹介する「精霊を含む3身合体」はさらに難解。精霊を含む数ごとに違う法則が適用され、さらにそれぞれのなかでも例外がある。振り落とされないよう、頑張って解説についてきてほしい。

●精霊1体を含む3身合体

精霊とそれ以外の悪魔2体(DARK悪魔含む)との3身合体は、前ページで紹介した同大種族を含む3身合体と似た法則を使用する。2身合体を2回繰り返して、ランクアップを行なうパターンだ。まず、合体後の種族を決定するのは簡単。レベルに関係なく、精霊以外の種族を2身合体させて、普通に合体後の悪魔を求める(DARK悪魔を含むならP54を参照)。続いて、ここで得られた悪魔をさらに1ランクアップさせ、その結果得られた悪魔と残る精霊とを2身合体(P50の精霊ランクアップ合体表参照)させると、精霊1体を含む3身合体の結果となる。

●精霊2体を含む合体

精霊2体とそれ以外の悪魔1体との3身合体は、上の精霊1体パターンの逆となる。同じように2身合体を繰り返すのだが、最初に合体させるのは精霊同士。これで得られた結果(P51精霊2身合体表参照)の悪魔を1ランクアップさせ、残った1体の材料悪魔と普通に2身合体させる。最初の精霊2身合体時にできる悪魔は主人公のレベルに合わせて変化するので、レベル計算を間違えないように。ただし、この合体にはひとつ例外がある。それは、同じ“エレメンタル”の精霊が含まれる場合だ。8種の精霊それぞれは、地水火風の4種のエレメンタルのいずれかに分類される。地がアーシーズとノーム、水がアクアンズとウンディーネ、火がサラマンダーとフレイミーズ、風がエアロスとシルフ、となる。この同じエレメンタルの精霊2体が含まれた3身合体の場合、P50の精霊ランクアップ合体表を見て、上位に当たる精霊のランクアップ効果と、下位の精霊のランクアップ効果を、残る悪魔に同時に適用してさらに1ランクアップさせる。ノーム、アーシーズ、地霊ブッカブー(LV15)の3身合体なら、なんと合計5ランクアップとなり、最高ランクの地霊ムスッペル(LV53)が得られるのだ。

●精霊3体による3身合体

精霊を3体含む場合、これはまず下の一覧を見ていただいたほうが話が早い。精霊3体の組み合わせで考えられるのは、すべて上位精霊、すべて下位精霊、上位2体下位1体、上位1体下位2体の4パターン。このうち最初のふたつのパターンの場合、難しい法則や計算式なしに、以下の一覧のように決まった結果となる。P51で紹介した、特殊合体の一種と思ってもらうと分かりやすいだろう。残るふたつのパターンの場合であるが、これは単純に2身合体を2回繰り返すことになる。まず、同じ位の精霊同士を合体させる(P51精霊2身合体表参照)。続いて、その結果となる悪魔と残る精霊とを合体させ(P50精霊ランクアップ合体参照)、求められた悪魔を最後に1ランクアップさせる。これで最終的な悪魔が求められる。最初の精霊2身合体で高レベルの悪魔が出現し、さらに精霊ランクアップが重なるため、最後の1ランクアップの前に最高ランクの悪魔になってしまうことがあるが、その場合は合体不能となってしまうので気をつけよう。

精霊3身合体一覧

組み合わせ		結果
ウンディーネ＋シルフ＋ノーム	→	スザク
サラマンダー＋シルフ＋ノーム	→	セイリュウ
サラマンダー＋ウンディーネ＋ノーム	→	ビャッコ
サラマンダー＋ウンディーネ＋シルフ	→	ゲンブ
アクアンズ＋エアロス＋アーシーズ	→	サラマンダー
サラマンダー＋エアロス＋アーシーズ	→	ウンディーネ
サラマンダー＋アクアンズ＋アーシーズ	→	シルフ
サラマンダー＋アクアンズ＋エアロス	→	ノーム

L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	
国津神	大天使	地母神	女神	龍神	霊鳥	女神	龍神	天津神	地母神	龍神	神族
邪神	女神	女神	龍神	魔神	女神	天津神	龍神	天津神	女神	龍神	鬼神族
邪神	女神	地母神	大天使	破壊神	地母神	女神	国津神	破壊神	魔王	国津神	魔族
天津神	?	破壊神	天津神	国津神	魔神	女神	霊鳥	天津神	魔神	天津神	飛天
神獣	魔王	地母神	女神	国津神	邪神	天津神	国津神	地母神	神獣	魔神	龍族
女神	天津神	女神	大天使	龍神	天津神	?	龍神	大天使	魔神	女神	鳥族
?	天津神	地母神	国津神	神獣	地母神	天津神	神獣	魔王	国津神	聖獣	獣族
邪神	地母神	神獣	大天使	国津神	女神	天津神	聖獣	地母神	龍神	国津神	鬼族

DARK悪魔合体について

ここまで2身合体や3身合体などさまざまな合体法則について語ってきたが、精霊が絡む合体を除くと「DARK悪魔を含まない」というのが条件となっていた。ここでは、今まで避けてきたDARK悪魔を含む合体について解説していきたい。DARK悪魔を含む合体の特徴は、精霊ランクアップ合体以上に、狙った仲魔をランクアップさせやすいという点だろうか。しかもその対象は、DARK悪魔だけでなくLIGHTやNEUTRAL悪魔(以下"非DARK悪魔"と総称)にも及ぶのである。そのぶん法則は複雑だが、ぜひ会得してほしい。なお、外道スライムはDARK悪魔ではあるが、これを含む合体は最後の例外となるので注意。

❶DARK悪魔を含む2身合体

DARK悪魔を含む2身合体は、大きく3つのパターンに分けられる。DARK悪魔と非DARK悪魔を合体させるパターン、DARK悪魔同士を合体させるパターン、そしてDARK同士でかつ同種族の悪魔を合体させるパターンだ。下に、そのパターンごとの法則を解説してみたので、じっくりと読んで理解していただきたい。とくに最初のパターンは応用範囲が広いので、仲魔のランクアップに役立ててほしい。

DARK悪魔1体

DARK悪魔と非DARK悪魔との合体の場合、どちらのレベルが高いかで法則が変わる。まずは非DARK悪魔のレベルが高い場合から。2体の悪魔のレベル合計を計算し、その結果が7の倍数の場合、非DARK悪魔が2ランクアップ、5の倍数だと非DARK悪魔が1ランクアップ、3の倍数だと非DARK悪魔が1ランクダウン、2の倍数だとDARK悪魔が1ランクアップとなる。同時に条件を満たす場合の優先順位は7>5>3>2。次にDARK悪魔のレベルが非DARK悪魔と同じかそれ以上のとき、2体のレベル合計が2の倍数ならDARK悪魔が1ランクアップする。もし上記の条件に当てはまらない場合、結果はすべてスライムだ。

パターンAの例

妖獣バイコーン(LV.14)+妖精エルフ(LV.16) → **妖精バンシー(LV.23)**

※コンビで登場することが多い上の2体のレベル合計は30。つまり1ランクアップの条件「5の倍数」と1ランクダウンの条件「3の倍数」を同時に満たすが、優先順位の問題で結果は1ランクアップの妖精バンシーとなる。

悪霊レギオン(LV.34)+妖精ウィリー(LV.2) → **合体不能**

※レベル合計が2の倍数となる上の組み合わせは、通常ならばDARK悪魔が1ランクアップする。だが、この場合はレギオンが悪霊の最高ランク悪魔となるため。これ以上のランクアップができない。すなわち合体不能という結果となる。

DARK悪魔同士

2体ともDARK悪魔の場合、法則は簡単。まず2体の悪魔のレベルを比べる。そしてレベルが高いほうの悪魔を1ランクアップ。終了、である。最高ランクの悪魔のランクアップができないのは今までと同様。

パターンBの例

邪鬼グレムリン(LV.5)+凶鳥チョンチョン(LV.5) → **邪鬼オーク(LV.9)**

※種族が違うDARK悪魔同士では、レベルが高いほうのDARK悪魔を1ランクアップさせる。だがこの例のように同じレベルの場合、先に選んだ悪魔、つまりグレムリンが1ランクアップする結果となる。

DARK悪魔の同種族合体

2体の悪魔がともにDARKで、かつ同じ種族同士だった場合、普通の2身合体のような法則が適用される。まず合体後にできる種族は、右の表のように組み合わせるDARK種族ごとに決まっている。非DARK悪魔同士を合体させると必ず精霊ができたが、DARK同士の場合はできる種族はさまざまである。こうして合体後の種族を求めたら次にレベル計算。これは2体の悪魔のレベル平均値+2で求められる。右の表で得た種族中、この数値以上でもっとも近いレベルの悪魔が合体結果として得られるのだ。

パターンCの例

妖樹マンドレイク(LV.18)+妖樹アルラウネ(LV.28) → **妖精ケルピー(LV.29)**

※DARK同種族合体表に基づき合体後の種族"妖精"が得られ、計算式に基き2体の悪魔の平均値+2=25が得られる。この数値以上でもっとも近いレベルの悪魔、妖精ケルピーが合体結果となる。

DARK同種族合体表

組み合わせ		結果	組み合わせ		結果
邪神+邪神	→	破壊神	魔王+魔王	→	魔神
凶鳥+凶鳥	→	霊鳥	邪龍+邪龍	→	龍神
邪鬼+邪鬼	→	妖鬼	幽鬼+幽鬼	→	悪霊
妖獣+妖獣	→	聖獣	悪霊+悪霊	→	屍鬼
妖樹+妖樹	→	妖精	外道+外道	→	精霊
屍鬼+屍鬼	→	外道			

❷DARK悪魔を含む3身合体

続いてDARK悪魔を含む3身合体だが、これも2身合体と同様3つのパターンに分類される。分け方は簡単で、DARK悪魔を1体含むか2体含むか、そして3体すべてがDARK悪魔かの3パターン。このうち最初の2パターンは、前ページのDARKを含む2身合体の法則が基本となる。そして最後のパターンには、ほかの合体にはない、ある驚くべき特性がある。これがDARK悪魔合体の真骨頂と言えるだろう。

DARK悪魔1体

DARK悪魔を1体含む3身合体は、法則自体はわりとおなじみのもの。まず、非DARK悪魔2体を通常2身合体させ、その結果得られる悪魔を1ランクアップ。その計算ではじき出された悪魔と、最後に残るDARK悪魔との合体を行なえばいい。最終段階で、DARK悪魔と非DARK悪魔との合体になる場合、前ページの倍数の法則が適用されることを忘れずに。

パターンAの例

妖獣ガルム(LV.11)+堕天使ガギソン(LV.12)+妖精ゴブリン(LV.8)	→	天使パワー(LV.31)

※この例の場合、ダーク以外の悪魔2体を先に2身合体させ、その結果を1ランクアップさせた天使アークエンジェル(LV.24)を求める。そしてさらにガルムと合体させるのだが、レベル合計が35(7の倍数)となるため、アークエンジェルをさらに2ランクアップさせた天使パワーができる。

DARK悪魔2体

DARK悪魔を2体含む場合も、上と似たような法則が適用される。最初に行なう合体をDARK悪魔2体に変え、その合体結果を1ランクアップしたあと、残る悪魔と合体させるだけである。DARK2体が同種族の場合は、左ページのパターンC、そうでない場合はパターンBを参照のこと。この合体の場合も、倍数法則が絡むことが多いので要注意。

パターンBの例

大天使ウリエル(LV.51)+邪龍ワイバーン(LV.32)+幽鬼ヤカー(LV.31)	→	大天使オファニム(LV.46)

※この場合、DARK悪魔2体を先に2身合体させ、その結果を1ランクアップさせた悪魔、邪龍バジリスク(LV.48)を求め、ウリエルと合体させる。だが、ここでは3の倍数法則が適用され(レベル合計99)、ウリエルより1ランク下の大天使オファニムが結果となってしまう。

DARK悪魔3体

最後のDARK悪魔だけの3身合体は、法則自体はごくごく簡単。3体のなかでもっともレベルが高い悪魔を、3ランクアップさせるだけだ。だが、この合体には秘密がある。通常、主人公のレベルを超える悪魔は作れないはずだが、この合体の場合に限り、主人公のレベル+9までのレベルの悪魔を作ることができる。もちろん作った悪魔は召喚も可能だ。

パターンCの例

魔王ヘカーテ(LV.60)+邪龍ニーズホッグ(LV.57)+外道オールドワン(LV.49)	→	魔王アカ・マナフ(LV.67)

※もっとも簡単なパターン。3体中もっともレベルが高いヘカーテが3ランクアップして魔王アカ・マナフが求められる。この■、左で紹介した特殊条件により、主人公のレベルがヘカーテを作れる60ならば合体が可能となる。

❸スライムを含む合体

冒頭で外道スライムを含む合体が最後の例外だと書いたが、ここでその詳細を説明しよう。DARK合体の失敗として生まれるスライムは、じつは合体相手の悪魔種族を変化させることができないのだ。ピクシーと合体させると結果はピクシー、ルシファーと合体させると結果はルシファー、である。ただし、その■に相手の悪魔のHPとMPが満タン状態なら、その現在値を25%アップさせることが可能なのだ(最大値はそのまま)。ボス戦前のドーピングなどに応用できるだろう。また相手の悪魔を変化させない特性は、後述の魔法継承で有効利用できる。詳しくはP264からのマニアックルームを参照のこと。

使えないと思っていたスライムの意外な利用法ドーピング。使ってみるとなかなか便利だ。

08 剣合体について

Union System

ここまでは、悪魔同士の合体について説明してきたが、実は合体場所の邪教の館では、悪魔以外のものの合体も請け負ってくれている。それがこれから説明する剣合体である。悪魔合体が悪魔をパワーアップする方法だとすると、剣合体もまた剣をパワーアップする方法。ただし、その法則は複雑である。

まず剣合体を行なうために必要なことから説明しよう。最初にやるべきことは、剣合体の対象となる剣を手に入れることだ。剣の合体と言ってもすべての剣がその対象となるわけではない。檜の木剣あたりを拾って嬉々として邪教の館に行っても、それでは何も起こらない。基本となるのは"錬気の剣"。数体の悪魔が落とすこの剣のみが、剣合体の基本となる。実はイベントで入手可能な"無想正宗"も剣合体の対象となるが、アキラルートでは入手不可能なため基本と言えない。また錬気の剣を入手しても安心してはいけない。合体するには合体相手の悪魔が必要なのだ。

剣合体のパターンには、剣と悪魔の2身合体、剣同士の2身合体、剣2本と悪魔1体の3身合体の3つがある。最初に行なえるのは剣と悪魔の2身合体だろうが、それもすべての悪魔と合体ができるわけではない。合体に使える悪魔や種族は限られており、しかも特定の悪魔でないといけない場合も多い。正しい合体相手となる悪魔を連れて邪教の館に行けば、あなたの前に新たな合体剣が姿を現わすだろう。詳細はP264からのマニアックページで改めて説明する。

強力な合体剣を作るには、それ相応の苦労が必要。ただし最強の剣は剣合体でのみ作られる。

[合体剣リスト]

- 妖刀ニヒル※
- ルナブレード※
- ソルブレード※
- クチナワの剣※
- デスブリンガー※
- 錬気の剣
- 小狐丸
- 風神剣
- 雷神剣
- 古備前兼平
- 剛刀長道
- 仁王清綱
- 紅雪左文字
- 妖刀村正
- 無想正宗
- 乾雲丸
- 坤龍丸
- 八束の剣
- 天叢雲
- 天沼矛
- 天帝の剣

※名前の横にこの印がついている剣は、合体の結果できるものの、そこからさらに別の剣の材料にはならない失敗作である。合体の結果でき、さらにほかの剣の材料になるのが、真の合体剣の条件である。

09 合体事故について

Union System

合体法則をひと通り説明してきたところで、最後に合体事故について触れておこう。あらゆる合体を行なう際には、つねに"事故"が発生する可能性がつきまとっている。万が一にも合体事故が発生すると、たとえどんな高レベルな悪魔を素材に使っていようと、その努力は灰燼に帰してしまうのだ。ただ、その可能性は低く、約256分の1の確率となる。

では具体的に合体事故が起きるとどうなるか、ということが問題になるが、これが実は悪いことばかりではない。材料となった悪魔に関係なく、ランダムに選ばれた悪魔が生まれるのが合体事故の基本だが、その際に選ばれる悪魔のレベルは、2身合体時は主人公のレベル+15から−10の範囲、3身合体時は主人公のレベル+25から−15の範囲となる。まあ、たいていは低レベルの悪魔しか出てこないのだが。

DARK悪魔がらみの合体で事故が起こりやすいようだが、狙って出せるものではないだろう。

10 魔法継承システムについて

Union Systems

悪魔合体システムと密接に関係し、合体マスターの高みに上るには避けて通れない問題に、魔法継承のシステムというものがある。悪魔は魔法か特技（あるいはその両方）を、最大で6種類もつことができるのだが、その制限枠いっぱいまで多彩な攻撃をもつ悪魔は少ない。ところが、合体でできあがる悪魔のステータスを見ると、その6つの枠が埋まっていることが少なくないのに気づくだろう。これは、合体でできた悪魔が、合体の材料となった悪魔から受け継いだ魔法なのである。継承が可能なのは魔法だけで、残念ながら特技に属するものは継承できないが、それでも継承させる悪魔によってはずいぶん役に立つ。たとえば、最大MPが少ないくせに、MP消費が多い攻撃魔法をもつ悪魔Aがいたとする。そして逆に、最大MPが多いのに、使える魔法をもっていない悪魔Bがいたとする。悪魔Aから悪魔Bに、そのMP消費が多い強力な魔法を継承できれば、戦力アップは間違いなしだろう。

ジオとジオンガを継承して強くなった妖精ウィリー。MPが少なくて、まともに使えないのだが。

11 2種類の魔法継承法則

Union Systems

それでは、具体的な魔法継承の詳細を解説していこう。最初は、悪魔合体の際に魔法継承が発生する条件について。まず、材料となる悪魔のいずれかが、継承可能な魔法をもっていることが必要だ。次に、完成後の悪魔の特技・魔法の欄に、継承された魔法を習得する空きがなくてはならない。これは、P184からの悪魔データを見れば、すぐ確認できるだろう。

条件は以上だが、ここで問題となるのが“継承可能な魔法”とは何なのか、ということ。実はゲーム中の仲魔のステータス画面では分からない“魔法継承タイプ”というパラメータが影響を及ぼしている。本書の悪魔データを見ると、「魔継」という欄があるのに気づくだろう。これが、その悪魔の魔法継承タイプである。材料となる悪魔と合体でできる悪魔の魔法継承タイプが同じ場合、このタイプに応じて決められた攻撃魔法を継承する。もし材料悪魔と完成悪魔のタイプが違うなら、回復・補助魔法のなかから継承する。魔法継承のパターンは、すべてこのふたつのいずれかになるのである。この継承魔法はプレイヤーが自由に選ぶことはできず、優先順位の高い魔法から勝手に継承されてしまうが、結局は材料の悪魔の所持魔法からしか選ばれないので、希望の悪魔に希望の魔法を継承させることも可能。そこで次ページでは、2パターンそれぞれの魔法継承順位について解説しよう。

［回復・補助魔法継承］

適当に合体を行なったときに、もっとも起こりやすい魔法継承がこれ。合体で作った仲間が、覚えのないリカームやメディアをもっていたら、回復・補助魔法継承が起こった証拠だ。カジャ系などの味方を強化する魔法と、ンダ系など敵を弱体化させる魔法も、この法則で継承が行なわれる。

［攻撃魔法継承］

材料悪魔と完成後の悪魔の魔法継承タイプが同じ場合、この攻撃魔法継承が起こる。継承タイプは悪魔の見た目や種族からは決して分からないので、事前知識なしでこの継承を発生させるのは困難だろう。例えば天津神ヒノカグツチは、炎系の魔法や特技しかもたないくせに、魔法継承タイプは“電撃”である。豊富なアギ系魔法をほかの悪魔に継承させることはできず、自分が電撃系の魔法を継承するのみだ。

回復・補助魔法継承の法則

Union System

材料となる悪魔のいずれかと、合体でできあがる悪魔の継承タイプが違う場合に起こるのが、この回復・補助魔法継承。継承の可能性があるのは、右の表にある27種の魔法となる。材料の悪魔が右の表にある魔法のどれかをもっていて、合体結果の悪魔の魔法・特技欄に空きがあるとその魔法を継承する。回復魔法をもつ悪魔は少なくないので、意図せずともけっこう頻繁に発生している継承と言えるだろう。

たとえば材料の悪魔の所持魔法・特技がリカーム、メディラマ、タルカジャ、アギダイン、マハラギダインだった場合、アギダインとマハラギダインを除いた魔法が回復・補助魔法継承の候補となる。しかし、合体でできる悪魔の魔法・特技欄の空きが問題。もし空きがふたつしかないと、右の表で継承順位が下となるタルカジャがあぶれて継承できない。ただ例外は、継承される悪魔が最初からメディラマを持っていて、さらに空きがふたつある場合。そのときは、リカームを継承したあと、すでに所持しているメディラマを飛ばしてタルカジャを継承することができる。

回復・補助魔法継承順位表

順位	魔法名	順位	魔法名
1	リカームドラ	15	ディア
2	サマリカーム	16	テトラカーン
3	リカーム	17	マカラカーン
4	カルムディ	18	テトラジャ
5	ペトラディ	19	マカカジャ
6	パララディ	20	スクカジャ
7	ポズムディ	21	ラクカジャ
8	ペンパトラ	22	タルカジャ
9	パトラ	23	デクンダ
10	メディアラハン	24	デカジャ
11	メディアラマ	25	スクンダ
12	メディア	26	ラクンダ
13	ディアラハン	27	タルンダ
14	ディアラマ		

攻撃魔法継承の法則

Union System

材料と結果の悪魔の魔法継承タイプが同じ場合、この攻撃魔法継承が発生する。継承の可能性がある魔法の種類と継承順位は右の表のとおり。たとえば、氷結タイプの妖精トロールを材料に入れて。同じ氷結タイプの悪魔を作る合体を行なった場合、トロールのもつ魔法のなかから、マハブフーラ、ブフダイン、ブフーラの順で相手に継承される可能性がある。相手の空きがひとつならマハブフーラだけ、空きが3つなら3つすべて継承される。では、空きが4つならどうなるか？　継承すべき攻撃魔法をすべて継承し、それでも空きがある場合、今度は先ほど説明した回復・補助魔法継承が残りの空きに対して発生する。トロールはディアラマを持っているので、それも継承されるのだ。

注意すべき点は“魔法の置き換え”現象について。継承する攻撃魔法が残っているのに魔法欄の空きが足りない場合、もし相手の悪魔が同じ系統の弱い（継承順位の低い）魔法をもっていたら、それに重ねて継承元の悪魔の強い魔法と置き換えられるのだ（ただし万能系は置き換えなし）。さっきのトロールを再び例に挙げよう。継承相手がブフをもってて空きがひとつしかない場合、マハブフーラ継承後にブフの代わりにブフダインを継承しブフが消えてしまうのである。

攻撃魔法継承順位表

継承タイプ	魔法名（継承順位）
火炎	マハラギダイン(1)、マハラギオン(2)、マハラギ(3)、アギダイン(4)、アギラオ(5)、アギ(6)
氷結	マハブフダイン(1)、マハブフーラ(2)、マハブフ(3)、ブフダイン(4)、ブフーラ(5)、ブフ(6)
電撃	マハジオダイン(1)、マハジオンガ(2)、マハジオ(3)、ジオダイン(4)、ジオンガ(5)、ジオ(6)
衝撃	マハザンダイン(1)、マハザンマ(2)、マハザン(3)、ザンダイン(4)、ザンマ(5)、ザン(6)
破魔	マハンマ(1)、ハマオン(2)、ハンマ(3)
呪殺	マハムド(1)、ムドオン(2)、ムド(3)
万能	リフトマ(1)、ネクロマ(2)、サバトマ(3)、エストマ(4)、トラフーリ(5)、マッパー(6)、※1(7〜33)、メギドラオン(34)、メギドラ(35)、メギド(36)

※1）この部分には、上の回復・補助魔法継承順位表の魔法がそのまま入る。

14 魔法継承の注意点

Union Systems

　魔法継承の法則については、前ページで述べたことがすべてとなるが、とくに攻撃魔法継承について、いくつか覚えておかなくてはならないことがある。
　まず、攻撃魔法継承表に書いてある魔法は、すべて継承可能であるわけではない、ということ。これは、ちょっと継承魔法の種類が特殊な"万能"系に限られる注意点。見てのとおり、万能系の魔法には攻撃魔法以外も継承魔法の一覧に入っている。このなかで、ネクロマ、トラフーリ、マッパーの3つに関しては、魔法継承タイプが万能の悪魔のなかで、所持しているものが1体もいない。つまり魔法の継承元になりえないので、この3つの魔法継承は行なわれないわけだ。それと、左の継承魔法一覧に最初から入っていない、マカジャマ、ハピルマ、プリンパ、シバブーも継承不能。好きな悪魔に好きな魔法を自由自在に覚えさせる、というわけにはなかなかいかないのだ。とはいえ、役に立つ悪魔を作るために、魔法継承の習得は避けて通れない。何度も試行錯誤を繰り返して会得したい。

攻撃魔法継承タイプ別悪魔一覧

継承タイプ	対応悪魔
火炎	大天使ラミエル／天津神アマテラス／霊鳥スザク／霊鳥ヤタガラス／霊鳥フェニックス／女神フレイア／女神ハトホル／魔神ヴィローシャナ／魔神ホルス／神獣バロン／神獣ナラシンハ／精霊サラマンダー／精霊フレイミーズ／破壊神セイテンタイセイ／破壊神アレス／龍神イツァム・ナー／龍神ペクヨン／地母神ヴェスタ／国津神アラハバキ／天使ヴァーチャー／天使アークエンジェル／妖鳥マッハ／龍王ヴリトラ／妖魔キンナリー／魔獣ケルベロス／魔獣ドゥン／妖精クーフー・リン／妖精ジャックランタン／堕天使サマエル／堕天使アガレス／堕天使ベリス／堕天使エリゴール／堕天使ウコバク／妖鬼ヤクシャ／妖鬼シュテンドウジ／妖鬼ハンニャ／凶鳥アンズー／邪鬼ヘカトンケイル／邪鬼ラクシャーサ／妖獣ベヒモス／妖獣マンティコア／妖獣ガルム／邪龍アジ・ダカーハ／邪龍タラスク／邪龍ワイバーン／邪龍コカトライス
氷結	女神パールヴァティ／神獣ゲンブ／聖獣ビャッコ／地母神キクリヒメ／妖鳥アエロー／龍王ミズチ／夜魔キャク／地霊ブッカブー／妖精ティターニア／妖精トロール／妖精バンシー／妖精ジャックフロスト／堕天使ガーブ／凶鳥フレスベルグ／魔王マーラ／邪龍ニーズホッグ
電撃	大天使ハニエル／天津神ヒノカグツチ／魔神インドラ／精霊ウンディーネ／精霊アクアンズ／破壊神インドラジット／龍神アナンタ／龍神セイリュウ／地母神ドルガー／国津神タケミナカタ／国津神オオヤマツミ／天使プリンシパリティ／妖鳥ケライノー／龍王ヤマタノオロチ／龍王ナーガラジャ／龍王オトヒメ／龍王ナーガ／妖魔ロア／妖魔ハオカー／夜魔エンプーサ／地霊ティターン／妖精オベロン／妖精ケルピー／妖精ピクシー／妖精ウィリー／堕天使ガギソン／妖鬼ヤクシニー／妖鬼アズミ／妖鬼ボーグル／妖鬼イヒカ／鬼女ラミア／鬼女ヨモツシコメ／鬼女ハッグ／邪神テスカトリポカ／邪鬼エキンム／邪鬼サイクロプス／邪鬼グレムリン／妖獣スキュラ／妖獣ギュウキ／魔王アスタロト／魔王ロキ／邪龍ふくちゅうむし／悪霊くちさけ
衝撃	大天使ザフキエル／天津神タヂカラオ／天津神アメノトリフネ／霊鳥ガルーダ／霊鳥ジャターユ／霊鳥スパルナ／女神アリアンロッド／魔神トート／聖獣バステト／精霊シルフ／精霊エアロス／龍神ケツアルカトル／国津神サルタヒコ／天使エンジェル／天使ホーリーゴースト／妖鳥ネヴァン／妖鳥オキュペテー／妖魔イフリート／妖魔テング／妖魔ジン／妖魔アプサラス／魔獣グリフォン／魔獣セルケト／魔獣オルトロス／魔獣ネコマタ／魔獣ケットシー／夜魔アルプ／地霊コボルト／地霊ノッカー／妖精エルフ／妖精ゴブリン／堕天使デカラビア／堕天使ブエル／堕天使カイム／鬼女ダーキニー／邪神パズス／凶鳥フケイ／凶鳥チョンチョン／邪鬼オーガ／邪鬼オーク／妖樹イグドラジル／魔王アカ・マナフ／邪龍ティアマット／悪霊はなこ／悪霊ポルターガイスト／外道オールドワン／外道ブラックウーズ／外道クリス・ザ・カー／外道スライム
破魔	大天使ラグエル／天津神タケミカヅチ／霊鳥ホウオウ／女神ラクシュミ／女神アメノウズメ／魔神カルキ／魔神ベロボーグ／聖獣バピルサグ／聖獣アピス／聖獣ユニコーン／精霊ノーム／龍神ラハブ／龍神マヤ／地母神タウエレト／国津神ヒトコトヌシ／国津神スクナヒコナ／天使パワー／妖鳥ベンヌ／妖魔ハヌマーン／地霊ツチグモ／地霊ドワーフ／妖鬼トゥルダク／邪神ミシャグジさま／邪神ナラギリ
呪殺	天津神ツクヨミ／天津神オモイカネ／女神ノルン／魔神オーディン／神獣アヌビス／神獣スフィンクス／神獣セベク／聖獣ヘケト／精霊アーシーズ／破壊神チェルノボグ／地母神ハリティー／国津神コトシロヌシ／妖鳥モリーアン／龍王ノズチ／妖魔ガネーシャ／妖魔イソラ／魔獣カーシー／夜魔ニュクス／夜魔ヴァンパイア／夜魔サキュバス／夜魔インキュバス／夜魔リリム／夜魔ナイトメア／地霊ウベルリ／地霊スダマ／堕天使フォルネウス／堕天使バフォメット／鬼女ランダ／鬼女ボルボ／鬼女ゴルゴン／鬼女アルケニー／邪神ニャラルトホテプ／凶鳥グルル／凶鳥フリアイ／邪鬼ギリメカラ／妖獣ブラックウイドウ／妖獣ヌエ／妖獣バイコーン／妖樹アルラウネ／妖樹マンドレイク／屍鬼コープス／屍鬼ゾンビせんせい／屍鬼ゾンビちゃん／屍鬼ゾンビくん／屍鬼ゾンビドック／魔王ヘカーテ／邪龍バジリスク／幽鬼ヴェータラ／幽鬼ヤカー／幽鬼マンイーター／幽鬼グーラー／幽鬼グール／幽鬼ガキ／悪霊レギオン／悪霊ゴースト／外道ドッペルゲンガー／外道ジャック・リパー
万能	大天使ミカエル／大天使ガブリエル／大天使ラファエル／大天使ウリエル／大天使オファニム／魔神アルダー／魔神バール／魔神トール／破壊神シヴァ／破壊神スサノオ／地母神カーリー／地母神イシュタル／国津神オオナムチ／地霊ムスッペル／邪神クトゥルー／妖樹ふくちゅうか／魔王ルシファー／魔王アンリ・マンユ

※天使ドミニオンと鬼女カリアッハベーラはともに固有の継承タイプ（設定では順に緊縛系、魔力系となっている）をもつが、同じ継承タイプの悪魔がほかに存在しないため、攻撃魔法継承は行なわれない。

ガーディアンシステム解説

ガーディアンとは?

ガーディアンとは何か? それについては傲慢界の街にいる、ガーディアンじじいが詳しく説明してくれる。その正体は、MAGを使って実体化する前の、霊的状態の悪魔たち。主人公たちが死に赴こうとするそのとき、いつもは実体をもって現世に出現するはずの悪魔が、ガーディアンとして直接主人公たちの体に入り込む。そして死の淵から救うとともに、自分の能力に応じた恩恵を与えてくれるのだ。ただし、どんなガーディアンがつくかは、主人公たちの行動しだい。死に瀕するまでの間、悪魔と戦うことで"ガーディアンポイント"と呼ばれるポイントが貯まっていく。死に至る瞬間、そのガーディアンポイントが高いほど、高位のガーディアンがついてくれるのだ。このガーディアンのもっとも役立つ点は、ガーディアンが所持している魔法をパートナーが習得する点。悪魔の力を我が物とする、いわば人間と悪魔の2身合体なのである。

ガーディアンは悪魔のなかから選ばれるが"魔人"と呼ばれる希少なガーディアンがつくことも

ガーディアンによるパワーアップ

ガーディアンによる恩恵は、魔法の習得だけではない。主人公とパートナーのパラメータは、ガーディアン悪魔のパラメータ補正を受けるのだ。ガーディアンの力が主人公より強いときは、主人公の力のパラメータにプラスの補正がつき、魔力が高いときは、魔力のパラメータが引き上げられる。ただ逆に、ガーディアンのパラメータのほうが低い場合、主人公たちのパラメータが一緒に引き下げられてしまうのだ。

そのパワーアップ(ダウン)の程度だが、まず基本として、ガーディアンのパラメータのほうが高いと、その差の半分が主人公(パートナー)の対応するパラメータに加えられ、ガーディアンのほうが低いと、その差の3分の1が主人公側から減らされる。ただし主人公のタイプによって、一部の補正値が変わるので注意すること。詳しくは右の説明を読んでほしい。

[主人公タイプによる能力補正]

①主人公がパワータイプでガーディアンの力が主人公より強い場合、力のパラメータの補正は、パラメータ差そのまま(半分にしない)になる。

②主人公がスピードタイプでガーディアンの速さが主人公より高い場合、速さのパラメータ補正は、パラメータ差そのままになる。

③主人公がバランスまたはラッキータイプで、ガーディアンの力と速さが主人公より高い場合、補正値は(パラメータ差×3)÷4、つまり差の75%が主人公のパラメータに加えられる。

キャラクター別ガーディアン一覧

キャラクター	ガーディアン	解説
主人公・男（パワータイプ）	ガルム、カーシー、ドワーフ、ノーム、オオヤマツミ、ツチグモ、アレス、タヂカラオ、トロール、ヴァーチャー、ゲンブ、タケミナカタ、タケミカヅチ、ラハブ、マサカド、カルキ	力と体力に優れ、その反面、知力と魔力が低い悪魔がほとんど。会話のために知力を上げたい人は苦労するだろう。とくに、鬼神族と獣族に属するガーディアンは，この傾向が強いので気をつけよう。
主人公・男（スピードタイプ）	ガギソン、スパルナ、カイム、ホウオウ、シルフ、オルトロス、アメノトリフネ、ヤクシニー、ドゥン、ナラシンハ、ヤクシャ、インドラ、ハヌマーン、アスタロト、オーディン、シヴァ	速さのパラメータが高いのはもちろん。力が強い悪魔も多いのが特徴。前衛で戦う主人公としては、ありがたいタイプだ。速さを活かして、敵の攻撃より早くアイテムでの援護も行なえる。初心者向けかも。
主人公・男（バランス&ラッキータイプ）	ジャックフロスト、エンジェル、ユニコーン、ヤヌス、アークエンジェル、ラミエル、プリンシパリティ、パワー、ラグエル、オファニム、ウリエル、アガレス、ラファエル、アラハバキ、アマテラス、メタトロン	ぱっと見、天使と大天使が多いのが特徴的なこのタイプ。平均的なパラメータの悪魔が多いが、力もやや高いので前衛戦闘向け。ガーディアンに合わせて、均等にパラメータを上げていくといいだろう。
主人公・女（パワータイプ）	スダマ、バイコーン、グーラー、ノズチ、ナーガ、サラマンダー、ワイバーン、ミズチ、マヤ、ペクヨン、セイリュウ、ガネーシャ、ヤマタノオロチ、ティンロン、アナンタ、クトゥルー	16体のガーディアン中、10体が龍族というラインナップ。龍は女性として表されることが多いためだろうか。当然、力と体力に優れ、男性主人公と変わらないパワーアップが望める。知力が低めなのも同様。
主人公・女（スピードタイプ）	ケットシー、フリアイ、オキュペテー、ケライノー、ハンニャ、アエロー、セルケト、ネヴァン、マッハ、ヤタガラス、ビャッコ、セイテンタイセイ、ランダ、ガルーダ、スサノオ、カーリ	速さに優れているが、力もなかなかのタイプ。こちらは鳥族の悪魔が多いようだ。16体のパラメータ平均を取ると、じつは男性主人公のスピードタイプより力と体力が高い。前衛で力を発揮できるだろう。
主人公・女（バランス&ラッキータイプ）	アクアンズ、エンジェル、ユニコーン、ヤヌス、アークエンジェル、アメノウズメ、ヴァルキリー、アリアンロッド、オトヒメ、ケツアルカトル、オオナムチ、バロン、ドルガー、ホルス、ガブリエル、ミカエル	比較的バランスがいいとはいえ、力がやや高く知力が低いという悪魔が多い。主人公自身のパラメータを平均して上げておくのが、ガーディアンの恩恵を効率よく受ける早道。知力アップは装備品や宝石で行ないたい。
ユミ	アルプ、ボーグル、エルフ、ヴェスタ、ネコマタ、バンシー、フーリー、ヴァルキリー、バステト、キクリヒメ、フレイア、スザク、ドミニオン、ラクシュミ、ノルン、ティアマット	魔族と神族が多いユミのガーディアン。パラメータ的には、ほかのパートナーより、やや速さに優れている悪魔が多い。習得魔法はバリエーション豊かで、とくに攻撃魔法が多い。お好みの魔法を選ぼう。
チャーリー	はなこ、アーシーズ、ブッカブー、アプサラス、リリム、ウンディーネ、ケルピー、サキュバス、フォルネウス、アリス、ディオニュソス、クー・フーリン、オベロン、クリシュナ、ロキ、バール	チャーリーのガーディアンには魔族が多く、パラメータも魔力への恩恵が深い。ただし習得魔法の面では、回復魔法が少ないのが痛いかも。ステータス異常回復魔法を、ひとつも覚えることができないのだ。
レイコ	ホーリーゴースト、キンナリー、エンプーサ、ヘケト、ヨモツシコメ、タウエレト、ラミア、ナジャ、ハニエル、セイレーン、モリーアン、ダーキニー、パールヴァティ、ボルボ、ヘカーテ、イシュタル	パラメータ的にはバランスが取れた悪魔が多い、レイコのガーディアン。習得魔法パターンも同様にバランス型。唯一、ガーディアンでありながら魔法を習得できない、妖鳥モーリアンには注意したい。
アキラ	ジャック・リパー、ボーグル、エンプーサ、ヌエ、エリゴール、ツチグモ、ゴトウ、バフォメット、サキュバス、ドッペルゲンガー、デカラビア、ホクトセイクン、イフリート、ムスッペル、フドウミョウオウ、ラー	魔法で主人公を援護するパートナーでありながら、力が強いガーディアンが多いアキラ。習得魔法の面では、そこそこバランスが取れている。ガーディアンとしては珍しい、外道の悪魔がいる点が特徴的だ。

03 ガーディアンポイントについて

Guardian System

次につくガーディアンのランクを見る目安となるのが、このガーディアンポイント。最初のガーディアンがついて以降、ステータス画面で確認ができる。ただし、分かるのは正確な数値ではなく、ゲージの長さと色だけ。ゲージが暗い色の間に死ぬと、現在の1ランク下のガーディアンがつく。すでに最低ランクのガーディアンなら、共通ガーディアンのゼリー・マンになる。そしてゲージが赤いときなら、現在より高いランクのガーディアンをつけられる。正確に何ランク上がつくかは確認できないが、最上位3体のガーディアンがついているときを除けば、ゲージが満タンになった瞬間に死ぬと4ランク上のガーディアンになる。

このガーディアンポイントは、敵を倒せば敵のレベルに応じて貯まっていく。経験値と違い、自分のレベルが上がっても得られるポイントは変わらない。なおランクアップの制限はないので、ポイントを貯めまくって高レベルで死ぬと、いきなり最高ランクのガーディアンをつけるということも可能なのだ。

ポイントは敵を倒した瞬間得られるので、敵を全滅させずに逃げてもポイントは貯まっている。

ガーディアンポイントの初期値はゼロではないため、ランク2以上のガーディアンがつくことも。

04 ガーディアン活用のために

Guardian System

ガーディアンを上手く活用するかしないかで、主人公たちの戦闘能力は格段に変わる。要は、役に立つガーディアンを狙ってつけるようにすればいいのだが、キャラクターによって役に立つガーディアンは変わる。仲魔にする場合とはまた違った視点で、ガーディアンとなる悪魔を考えなくてはならないのだ。

魔法を覚えない主人公の場合、ガーディアンはパラメータだけが問題となる。自分に不足したパラメータを上昇させ、現在のパラメータをなるべく下げないものを選ぶ必要がある。P238からのガーディアンデータを見て、次につけるべきガーディアンを狙おう。

パートナーの場合は、パラメータのチェックも重要だが、それ以上に習得魔法に重きを置くべきである。できればゲーム序盤から最終的に覚えたい魔法を選び、その魔法を持つガーディアンを逃さずつけていきたい。ただ、その際に問題となるのがパートナーの魔法習得数。覚えられる魔法の総数が、レベルと魔力と知力によって変化するため、せっかく目的のガーディアンをつけられるだけポイントが貯まっても、それ以上魔法を覚えられないということがありうるのだ。魔法習得数は最初は5個で最大で36個。計算式を右に挙げておくので、計画的にガーディアンをつけていくために役立てていただきたい。

ステータス画面で小まめに確認していれば、狙ったガーディアンをつけることは難しくない。

[魔法習得数の計算式]

((レベル×2)+魔力+(知力÷2))÷8+4

例)パートナーのレベルが12、魔力が10、知力が9の場合、魔法習得数は8個。知力÷2の部分では、小数点以下の数字は切り上げ、÷8の部分では小数点以下切り下げとなる。またこの計算式で、結果が5より小さくても、5個以下にはならない。レベルの限界値が99、パラメータの限界値が40なので、計算により最大値は32個となる。

パートナー別ガーディアン概要

ユミの場合

ユミがつけられるガーディアンの所持魔法をすべてピックアップすると、習得可能な魔法の総数は46個。内訳は攻撃魔法22個、回復魔法12個、補助魔法8個、特殊魔法4個だ。ユミのクリア想定レベルが60〜65ならば、その段階での習得可能魔法数は多くて25個前後。よく選んでガーディアンをつける必要がある。逃したくないのはカジャ系をもつヴェスタとヴァルキリー、そして強力な攻撃魔法メギドをもつドミニオン。またゲーム開始直後に死ぬとボーグルがつくが、その1ランク下のアルプがもつハンマも捨てがたいだろう。

専用ガーディアンは役に立つ魔法をもつものが多い。回復魔法が充実したフーリーもそのひとり。

チャーリーの場合

チャーリーの場合クリア想定レベルが低く、本書マップ攻略のクリア想定レベルでは、習得可能な魔法数は20個弱。それに対して、ガーディアンの所持魔法は総数38個で、内訳は攻撃魔法17個、回復魔法6個、補助魔法14個、特殊魔法1個。ゲーム開始直後に死ぬとつくアーシーズは。カジャ系を3種持っているので重要。あとはその1ランク上のブッカブーをつけてブフ系3つを、または2ランク上のアプサラスをつけてメディアとマカカジャを入手したいところ。おすすめは魔人アリス。彼女をつけると、ムド系3種が一気に覚えられる。

最初のガキ戦で、このような隊列を組んでわざと死のう。アーシーズにはそれだけの価値がある。

レイコの場合

クリア想定レベルが70程度のレイコは、習得できる魔法は30個弱。ガーディアンの所持魔法は総数42個で、内訳が攻撃魔法18、回復魔法12、補助魔法10、特殊魔法2となる。回復魔法をもつガーディアンが多いので、それに関しては気にせずに攻撃魔法を狙おう。ゲーム開始直後に死ぬとつくキンナリーがブフーラとアギラオをもっているので、当分はそれで十分。カジャ系魔法に関しては、もっているガーディアンが少ないうえ、中盤まではラクカジャのみ。無理せず仲魔に任せ、回復に徹するのがレイコに向いているだろう。

早いうちにリカームを手に入れるため、ナジャも逃したくない。マリンカリンもおまけで入手。

アキラの場合

アキラはクリア想定レベルが70以上とかなり高い。習得可能魔法数は30個弱。ガーディアン所持魔法は、攻撃魔法18、回復魔法8、補助魔法11、特殊魔法3の総数40個。上手くやれば、かなりの割合の魔法を習得できる。ゲーム開始直後に死ぬとボーグルがつくが、攻撃と回復魔法が両方習得できるので、しばらくはこれで大丈夫。逃したくないのは。その2ランク上のヌエがもつタルカジャとメディア。ちょっと高ランクだが、ホクトセイクンをつければムドオンとマハンマ。そして便利なエストマにリカームまで手に入るのでお得。

エリゴール、イフリート、フドウミョウオウと、アギ系魔法ばかり覚えてしまうのがアキラの特徴。

05 専用・希少ガーディアンの存在

Guardian Systems

ガーディアンの正体は実体化する前の悪魔だと、この章の冒頭で述べた。つまり魔界で戦ったり仲魔になったりする悪魔と基本的には同じ。だが、P61の一覧には見慣れない名前がいくつかあることに気づいただろうか。実は、わずかながらガーディアンとしてしか出会えない悪魔もいるのだ。それは専用ガーディアンと呼ばれるものたち。とは言え、実体をもって現われない点が違うだけで、ほかのガーディアンたちと変わりはない。とくに気にすることはないだろう。

むしろ気にするべきは、これから説明する希少ガーディアンのほうだ。通常、そのキャラクターにつく可能性があるガーディアンは固定。だが、ある特殊な条件を満たすと、先ほどの一覧にないガーディアンがつく可能性があるのだ。そのやり方は、満月時に死亡すること。上手くいけば、256分の1の超低確率で希少ガーディアンがつく。希少ガーディアンとなるのは、パスカル、リトル・ラマ、サドゥー、ザ・ヒーロー、ロウ・ヒーロー、カオス・ヒーロー、エンノオズノの7体。運まかせだが、狙ってみてもいいだろう。

なお、希少ガーディアンがついている場合、ガーディアンポイントゲージによるランク上下の表示(ゲージの色が暗いか赤いか)は、その直前についていたガーディアンを基準としたものになる。

専用ガーディアンのなかには、例外的に希少敵(P267参照)として姿を現わすものも存在する。

一部の希少ガーディアンをつけていると、じつは大変いいことがある。詳しくはP270参照。

[希少ガーディアンの正体]

リトル・ラマとサドゥを除く希少ガーディアンは、実は『if...』が初出のものではない。シリーズ1作目『真・女神転生』の登場人物なのだ。ザ・ヒーローは主人公、パスカルは主人公の飼い犬、ロウ・ヒーローとカオス・ヒーローはパートナーとなるキャラクターだ。エンノオズノはゲーム中、たびたび主人公を導く謎の老人。興味がある方は、ぜひプレイしていただきたい。

06 謎の少女アリスについて

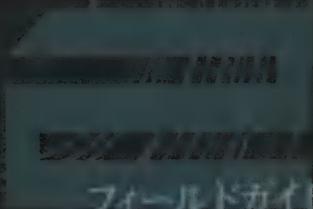
Guardian Systems

ゲーム序盤、軽子坂高校でヒーホー君がいた3F北西すみの物置部屋を覚えているだろうか。ヒーホー君が消えたあと、無人となっているあの部屋には、ある秘密がある。その秘密を知るには、満月か新月のときに部屋を訪れてみるといい。そこに現われるのは、ふんわりしたエプロンドレスに身を包んだ華麗な少女。彼女は主人公たちに「遊んで」と言ってくるはずだ。だが、彼女の頼みを承諾したら……主人公は三途の川でカロンと会うはめになる。要は死んでしまうのだ。

実はこのイベントは、わざわざ悪魔と戦って自殺することなしに、ガーディアンのつけ替えをするためのもの。少女の名はアリス。チャーリーの専用ガーディアンや、P267で説明する希少敵としても登場する。このアリスを上手く利用すれば、好きなガーディアンを狙ってつけたいときなどに重宝するだろう。ただし、一度にアリスと遊べるのは、主人公かパートナーのどちらかひとり。一度アリスと遊んでしまうと、彼女は満足して次の新月(満月)まで出てこないので注意。

アリスの願いに「いいえ」と答えても大丈夫。次の満月(新月)には再び誘いをかけてくる。

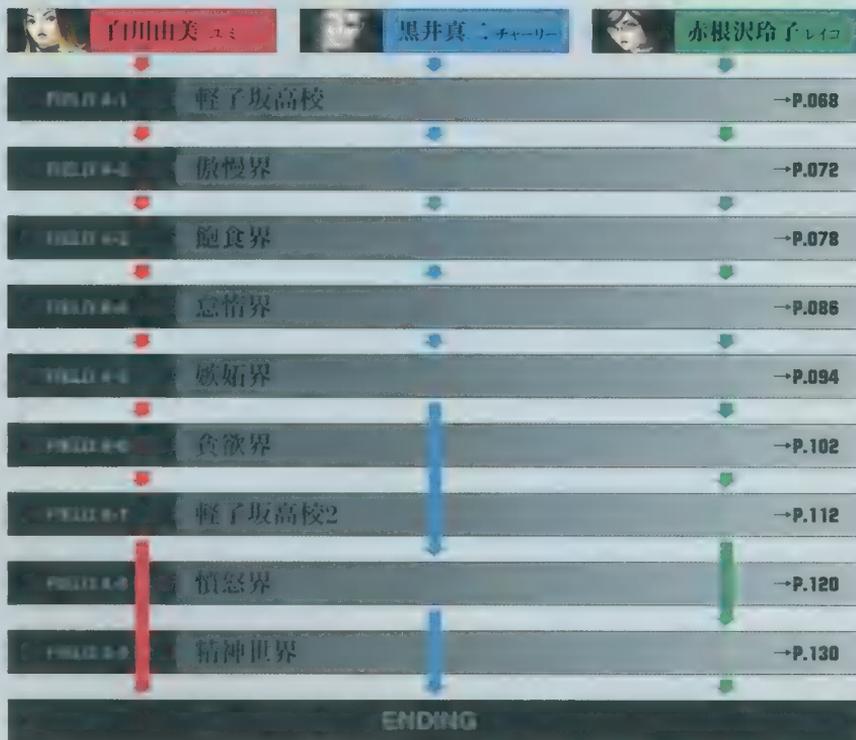
フィールドガイド
ルートA

FIELD GUIDE

ROUTE-A

■パートナーによるフィールドの変化

パートナーになる3人は、今回の事件をまったく異なる捉え方で考えているようだ。そして、どのように解決するのかも……。必然的に主人公が選んだパートナーによって、その後のストーリーや発生するイベント、そしてエンディングまでもが変化してしまう。誰を選ぶかはまったくの好みだが、パートナーにしやすいユミ、チャーリー、レイコの順に難易度が高くなっていくのも事実。本書では、この難易度にあわせて各フィールドを解説している。つまり、ユミルートをすべて攻略したあと、チャーリー、レイコのオリジナルフィールドを解説している。

【レイコをパートナーにするための条件】

1 ユミの誘いを断る(2-D)
2 保健室で香山先生と話す
3 音楽室でレイコと話す
4 1F物置とクラブ部室で武器と防具を入手する
⑤2回目に音楽室でレイコと話すと仲間になる

>> はじめてゲームを始めたときに選べるパートナーは3人 選んだパートナーによって、その後のルートやイベントはもちろん、出現する悪魔も違ってくる 慎重に選びたい

■アイコン一覧

- ・記録の石版　ゲームのセーブデータを残す場所。パソコン室やセンキも含む
- ・回復の泉　キャラクターのHP MP ステータス異常を回復する施設
- ・邪教の館　悪魔合体を行なう場所 剣合体もここで行なう
- ・出入口　魔界と封印の間を結ぶ通路。ルートAにしか存在しない
- ・スタート地点　マップ開始地点 魔術界のオーカス体内にしか存在しない
- ・上り階段　上のフロアに上るための階段 同じ番号の下り階段と対応している
- ・下り階段　下のフロアに下りるための階段 同じ番号の上り階段と対応している
- ・イベント　特定のイベントが発生する場所。内容はマップ外の注釈を参照
- ・宝箱　マップ内にある壺や魔法の箱。中身はマップ外の注釈を参照
- ・メッセンジャー　会話イベントが発生する場所。重要な情報が聞けることもある。
- ・間欠泉　パーティを特定の場所まで運ぶ施設。ルートにより使い方が異なる
- ・武器屋　銃と弾を扱う販売店 ゲーム序盤ではとくに重宝する施設
- ・防具屋　兜 鎧 篭手 具足の4種類の防具を扱う販売店
- ・万屋　「よろずや」と読む。攻撃用や回復用など各種アイテムを扱う販売店
- ・MAG屋　手持ちのマッカとMAGを交換してくれる施設 1MAG=10マッカ
- ・ラグの店　手持ちの宝石を、アイテムや精霊と交換してくれる施設
- ・コードブレイカー　数字合わせゲームができる施設 遊ぶには「メタルカード」が必要
- ・カジノ　ギャンブルが楽しめる施設。ここでしか入手できないアイテムもある
- ・鑑定屋　特定のゲームのセーブデータからボーナスがもらえる施設
- ・占いの館　ゲーム中のヒントがもらえる施設。1回につき100マッカ必要
- ・ワープ起点　一方通行ワープの起点。同じアルファベットの終点へ移動する
- ・ワープ終点　一方通行ワープの終点 同じアルファベットの起点から移動する
- ・相互ワープ　同じアルファベット同士を相互にワープできる施設
- ・ダメージ床　HPダメージやさまざまなステータス異常を引き起こす床
- ・ターンテーブル　回転する床 どの方向に回転するかはランダムで変化する
- ・落とし穴　下のフロアへ落ちる穴 同じ番号の落下点と対応 SHOOTも含む
- ・落下点　落とし穴やSHOOTの落下点 近道として使うことも可能
- ・移動床　パーティを強制的に移動させる床。逃れることはできない。
- ・ダークゾーン　真っ暗で視界が効かない場所。マッパーや見晴らしの玉が必要
- ・COMP使用不可　COMPを使用できない場所 仲魔の召喚や悪魔との会話は行なえない
- ・ダークゾーン&COMP使用不可　視界が効かずCOMPも使えない場所 事前にマッパーを使っておこう
- ・一方通行　片側からしか使うことができない扉や壁。後戻りできない
- ・希少敵　非常に低い確率で希少敵が出現する場所。
- ・間欠泉(出口)　ルートBのみにある間欠泉の出口。バルブを開けることで使用できる
- ・バルブ　ルートBのみにある間欠泉のバブル。栓を開けると間欠泉が使える
- ・玄室の扉　ルートBのみにある玄室の扉 玄室内には特定の悪魔が封印されている

■各リストの見方

各フィールドでは、フロアによって出現する悪魔が異なっている。これをリスト化したのが“出現悪魔リスト”だ。このリストでは、それぞれの悪魔の出現率や落とすアイテムもあわせて紹介している。リスト中の出現率を表わす記号は、☆が25%以上、◎が20%以上25%未満、○が10%以上20%未満、△が10%未満であることを意味する。

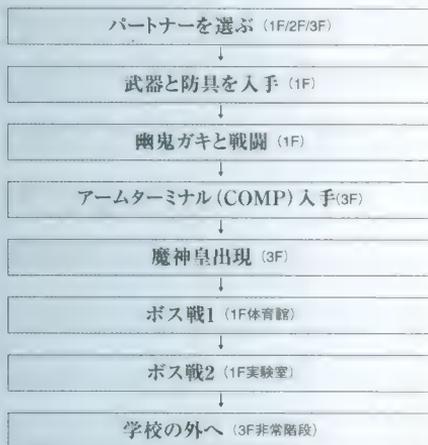
またこれらの悪魔たちを利用して仲魔を作る場合は、“仲魔合体リスト”が役に立つ。各フィールドのクリア目標レベルに合わせ、レベル10からレベル70までの仲魔をルートAで、それ以上の仲魔をルートBで紹介している。組み合わせパターンは、そのフィールドで仲魔にできる悪魔2体を使った2身合体を最優先で掲載している。

FIELD A-1

軽子坂高校

01 軽子坂高校の歩き方

突然の異変によって学校内に閉じ込められた主人公。パートナーを選ぶまえに、まずは1Fコンピュータ室でセーブデータを作っておこう。パートナーは2-D(2F)でユミ、2-E(3F)でチャーリー、音楽室(1F)でレイコの3人のうち、いずれかひとりを選ぶことができる。ユミやチャーリーは会話で仲間にできるが、レイコの場合のみ、P66で述べた条件を満たす必要がある。パートナーの初期パラメータは仲間にするたびにランダムで変わる(P24参照)ので、気に入るまで何度も試してみよう。パートナーを決めたら、すべての教室を回って情報収集を開始する。同時に2Fに落ちているフロッピーディスク、1Fで手に入る武具も忘れずに入手しておこう。準備が整ったら1Fで幽鬼ガキと戦闘し、助け出した佐藤君から"PRGディスク"を入手する。その後、2-H(3F)にいる八幡先生に話しかけると、"アームターミナル(COMP)"が手に入る。

- パートナーを選ぶ (1F/2F/3F)
- ↓ 武器と防具を入手 (1F)
- ↓ 幽鬼ガキと戦闘 (1F)
- ↓ アームターミナル(COMP)入手(3F)
- ↓ 魔神皇出現 (3F)
- ↓ ボス戦1 (1F体育館)
- ↓ ボス戦2 (1F実験室)
- ↓ 学校の外へ (3F非常階段)

02 学校内での戦闘

校内で敵が出現するのは、上記の幽鬼ガキ戦を除くと、体育館と体育館に続く通路、そして実験室の3ヵ所のみ。通路を行き来しながら経験値を稼ぎ、主人公のレベルが5くらいになったら、体育館→実験室の順にボスと戦うといい。傷ついたら、1Fにある保健室で回復してもらおう。ちなみに、3Fの物置にいるヒーホー君(LV12妖精ジャックフロスト)は、主人公のレベルに関係なく召喚できるお助けキャラ。非常に頼りになる存在だが、消費するMAGの量が多いので、ボス戦のときだけ召喚するのが望ましい。

ジャックフロストの助けを借りれば、主人公のレベルが5以下でも2回のボス戦に勝利することも可能。だが、次の"傲慢界"での戦いを考え、体育館にある祭壇で経験値を稼いでおきたい。ここでは、主人公のレベルが10になるまで敵が1体ずつ出現するため、時間はかかるが、確実にレベルアップできる。

ここにヒーホー君が出現するようになるのは、八幡先生からアームターミナルを受け取ったあとだ

パートナーが使用できる魔法はガーディアンによって変化する。できるだけ慎重に選びたいところ

軽子坂高校2F

A：2-D（START地点）。パートナーのひとりユミがいる

B：イベントアイテム“フロッピーディスク”入手

※フロッピー・ディスクを入手したら、1Fコンピュータ室で佐藤君に預けておこう

軽子坂高校3F

A：2-E。パートナーのひとりチャーリーがいる

B：2-H。八幡先生がいる。イベントアイテム“PRGディスク”を入手したあとに話しかけると、“アームターミナル”が手に入る

C：物置。魔神皇のアストラル体出現後、ヒーホー君が出現するようになる

D：魔神皇のアストラル体が出現（アームターミナル入手後）

E：非常階段。教師オオツキを倒したあと、ここから魔界に行けるようになる

出現悪魔リスト Devils List

1F通路

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム
屍鬼	1	ゾンビドック	◎	レッガースラム
妖精	2	ウィリー	☆	メタルカード
悪霊	2	ポルターガイスト	◎	見晴らしの玉
妖精	3	ピクシー	◎	アクアマリン

1F体育館

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム
悪霊	2	ポルターガイスト	◎	見晴らしの玉
幽鬼	4	ガキ	◎	メタルカード
凶鳥	5	チョンチョン	◎	毒矢
邪鬼	5	グレムリン	◎	スライサー

軽子坂高校1F

A：コンピュータ室。幽鬼ガキとの戦闘後、佐藤君からイベントアイテム“PRGディスク”を受け取る

B：保健室

C：音楽室。パートナーのひとりレイコがいる

D：売店。武器“ピッケル”入手

E：体育館（魔獣メリジェーヌorフォーン）

F：実験室（教師オオツキ）

G～J：クラブ部室。それぞれ武器“金属バット”、防具“ショルダーパットX2”、防具“バックパットX2”、防具“ローラーブレードX2”が手に入る

※チャーリールートでは、仲間にしたときに武器“ピッケル”と“金属バット”が手に入る

※オオツキに勝利すると、3F非常階段から外に出ることができるようになる

V.S.魔獣メリジェーヌor魔獣フォーン

魔獣メリジェーヌ

NEUTRAL NEUTRAL

魔獣フォーン

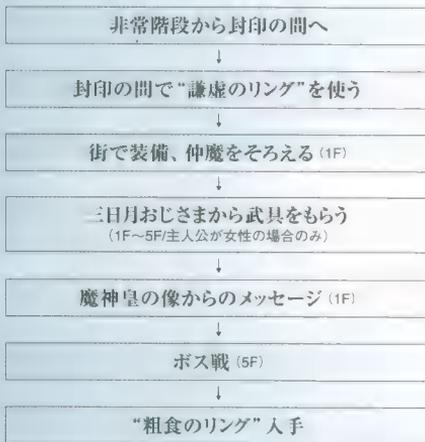
NEUTRAL NEUTRAL

傲慢界

傲慢界の歩き方

封印の間で"謙虚のリング"を使うと西側にある扉が開く。その扉の先にあるのが、最初の魔界"傲慢界"だ。1Fには大きな街があり、このフロアだけには悪魔が出現しない。当面は街を拠点にして装備や仲魔をそろえ、学校と行き来しながらパーティを強化していこう。学校に戻る目的は、ズバリ、セーブデータを残すためだ。傲慢界には記録の石版がなく、出現する敵も急に強くなる。セーブはこまめに実行したい。

街に到着したらまず銃と弾を購入し、パートナーに装備させる。所持金に余裕があれば、最初から複数の敵を攻撃できる"ゴンズピストル"を購入しておきたい。また、仲魔同士を合体できる邪教の館へも足繁く通い、レベル10～12くらいの仲魔を作っておこう。探索の友としては、序盤は比較的作りやすい地霊スダマ(LV11)と精霊アクアンズ(LV12)、これにジャックフロストあたりがおすすめ。

- 非常階段から封印の間へ
- ↓
- 封印の間で"謙虚のリング"を使う
- ↓
- 街で装備、仲魔をそろえる(1F)
- ↓
- 三日月おじさまから武具をもらう(1F～5F/主人公が女性の場合のみ)
- ↓
- 魔神皇の像からのメッセージ(1F)
- ↓
- ボス戦(5F)
- ↓
- "粗食のリング"入手

傲慢界の注意点

ここ傲慢界に入ったとき、1Fの魔界びとから聞いた話を覚えているだろうか？　彼は「魔力がすべて」といっていた。これはボスである堕天使ヴィネとの戦いにおける警告なのだ。今作では、魔力の低いキャラクターは、魔法による攻撃力が低いだけでなく、魔法攻撃を受けたときのダメージも大きくなる。とくに主人公が"パワータイプ"の場合は注意が必要。レベルアップ時には魔力を重点的に上げるようにして、ボス戦までに最低でも6以上にしておこう。

また傲慢界では、主人公の性別によるイベントの変化も確認できる。主人公に女性を選んだ場合のみ、フィールド内の各ポイントで"三日月おじさま"に出会うことがあるのだ。出現条件は、月齢が8分の1のときにパーティが特定のポイントにいること。詳しいポイントと内容については、P74からのマップと欄外に設けた注釈を参照してほしい。

魔界びとの忠告。各魔界をはじめておとずれたときは、彼らの話をよく聞いておこう

三日月おじさまは主人公が女性の場合のみ出現し、会うと武器や防具をもらうことができる

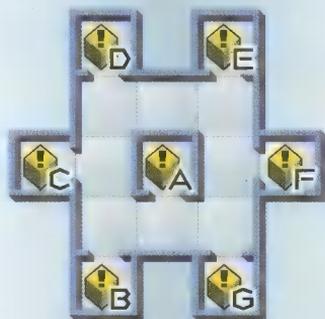
03 ボス戦までの道のり

全6階層からなる傲慢界だが、実際歩いてみると、ボスの待つ5Fまではさほど時間はかからない。しかしすぐにボスと戦うのは避け、まずはダンジョン内にある壺の中身を回収しつつ、合体の材料となる仲魔を集めておこう。ボス戦で重要な盾になる妖鬼ボーグル（LV13）を作る場合、その材料になる地霊コボルト（LV6）と妖精ゴブリン（LV8）は、3F以上の階層にしか出現しない。とくにゴブリンは出現する確率が低いので、根気よく歩き回りながら仲魔にしよう。

探索中に危険を感じたら、4Fにある間欠泉を利用する。これは、新月のとき以外なら傲慢界の入り口まで一気にワープできるという便利な施設だ。HPやMPが残り少ないときは、ここから脱出して回復施設のある街や学校へ行けばいい。傲慢界上層でとくに注意したい悪魔は、屍鬼ゾンビちゃん（LV6）。集団で出現することが多く、ゴンズピストルを装備するまでは苦戦を強いられるはず。ただ彼女（？）の場合、話しかけて“成仏”させてやることも可能。会話が決裂したら逃げればいいので、最初から“ESCAPE”を選択するよりも安全性が高まる。またコボルトや夜魔キャク（LV5）なども集団で出現することが多い。仲魔にしていれば問題ないのだが、なぜか会話不能な満月に出会うことが多いようだ。

ボスの部屋の向かいは、扉が続くため敵の出現率が高い。経験値稼ぎにはもってこいの場所。

ゾンビちゃんは宝石“ターコイズ”をよく落とす敵なので、できれば倒しておきたいところ。

封印の間

封印の間とは中央にある小部屋のこと。ここで各魔界をクリアした証“リング”を使えば、次の魔界への扉が開くのだ。各魔界への扉は、封印の間を中心として西側から時計回りに開いていく。ただしパートナーによっては永遠に開かない扉もある。パートナーごとのルートについてはP66参照。

A. 封印の間
B. 学校へ続く扉
C. 傲慢界へ続く扉
D. 飽食界へ続く扉
E. 怠惰界へ続く扉
F. 嫉妬界へ続く扉
※チャーリールートでは憤怒界へ続く扉
G. 貪欲界へ続く扉

傲慢界【B1】

宝1：480マッカ

※悪霊ポルターガイスト(LV2)と悪霊ゴースト(LV3)には銃が効かない。とくにゴーストはHPも高いので注意しよう。早めに夜魔キャク(LV5)を仲魔にして、破魔系の魔法で攻撃するといい

傲慢界【B2】

A：情報「魔力がすべて」

B：三日月おじさま出現ポイント。

“アイアンバニー”入手

C：魔神皇の像

※三日月おじさまからもらえる武具は、傲慢界で買えるものよりややいい程度。それでもタダで入手できるのだから、主人公が女性ならすべてもらっておこう

出現悪魔リスト Devils List【希少■は含まない】

B1/2F

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム
屍鬼	1	ゾンビドック	○	レッガースラム
悪霊	2	ポルターガイスト	○	見晴らしの玉
妖精	2	ウィリー	△	メタルカード
妖精	3	ピクシー	△	アクアマリン
悪霊	3	ゴースト	○	ボロックナイフ
地霊	4	ノッカー	○	通常弾
屍鬼	4	ゾンビくん	○	傷薬
屍鬼	6	ゾンビちゃん	△	ターコイズ

3F～5F

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム
悪霊	3	ゴースト	○	ボロックナイフ
幽鬼	4	ガキ	△	メタルカード
屍鬼	4	ゾンビくん	○	傷薬
夜魔	5	キャク	○	オニキス
凶鳥	5	チョンチョン	○	毒矢
屍鬼	6	ゾンビちゃん	○	ターコイズ
地霊	6	コボルト	○	バトルハンマー
妖精	8	ゴブリン	△	ボロックナイフ

傲慢界 [2F]

A:リュウイチ出現(パートナーがチャーリーの場合のみ)

B:三日月おじさま出現ポイント。"ハイレグアーマー"入手

傲慢界 [3F]

A:三日月おじさま出現ポイント。"アームブリッジ"入手

宝1:運の香　宝2:400MAG　宝3:知恵の香　宝4:バトルヨーヨー

※希少敵出現フロア。主人公のレベルが低いうちなら、超希少敵パスカルに出会うこともある。希少敵の情報はP266を参照のこと

傲慢界 [4F]

A:三日月おじさま出現ポイント。"ダンシングヒール"入手

※希少敵出現フロア

※経験値稼ぎをするならこの4Fがおすすめだ。危なくなったら間欠泉から脱出しよう

傲慢界［5F］

A：三日月おじさま出現ポイント。
"コルセック"入手
B：ボス戦（堕天使ヴィネ）
宝1：力の香
宝2：アメジスト（満月時のみ）
※悪魔と会話できない満月時には、一方通行の扉は使用しないほうがいい。仲魔にしたい悪魔と戦うおそれがあるからだ。

販売店リスト Shop List

武器屋［1F］

名前	値段
ベレッタ92F	ћ400
デザートイーグル	ћ1000
ゴンズピストル	ћ4000
通常弾	ћ2

防具屋［1F］

名前	値段
フリッツヘルム	ћ280
ナップガード	ћ320
ハイレグアーマー	ћ800
カイザーアーマー	ћ1200
リベットナックル	ћ500
ジャミングアーム	ћ1200
レッガーズラム	ћ500
チタニウムブーツ	ћ1200

万屋［1F］

名前	値段
マハジオストーン	ћ180
マハブフストーン	ћ170
マハラギストーン	ћ150
傷薬	ћ40
ディスパライズ	ћ300
ディポイズン	ћ150
道返玉	ћ4000
見晴らしの玉	ћ300
茶色の小瓶	ћ800
煙幕弾	ћ600

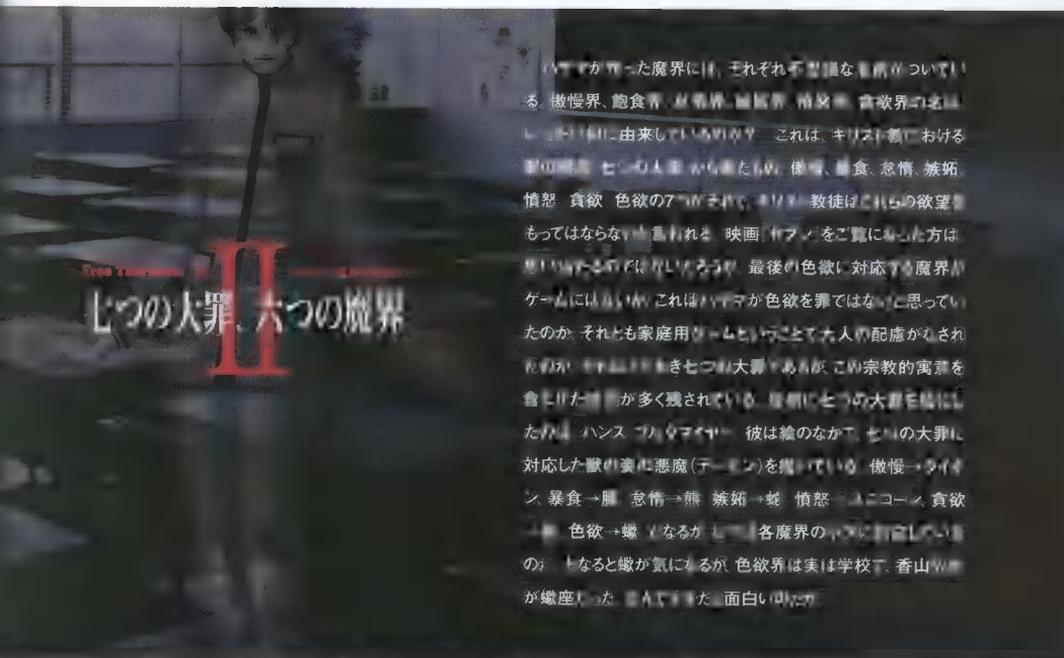
v.s.堕天使ヴィネ

堕天使ヴィネ
NEUTRAL-CHAOS

仲魔の合体例リスト Devils Mix List

LV10～15

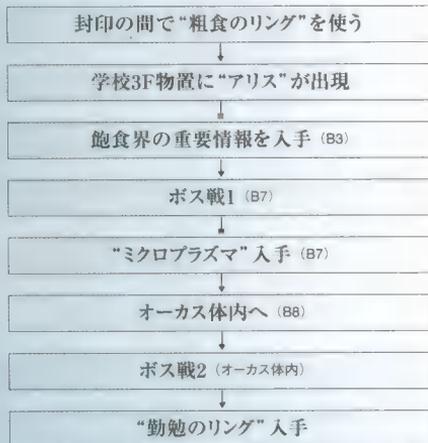
種族	名前	LV	合体例	データ検索
夜魔	アルプ	10	LV8妖精ゴブリン×LV5夜魔キャク	P203
精霊	アーシーズ	10	LV4地霊ノッカー×LV6地霊コボルト	P192
地霊	スダマ	11	LV8妖鬼イヒカ※×LV4地霊ノッカー	P204
魔獣	ケットシー	11	LV4地霊ノッカー×LV5夜魔キャク	P202
精霊	エアロス	11	妖魔+妖魔または妖鳥+妖鳥の組み合わせ※	P192
精霊	アクアンズ	12	LV2妖精ウィリー×LV3妖精ピクシー	P192
堕天使	ガギソン	12	LV8妖鬼イヒカ※×LV2妖精ウィリー	P208
妖魔	キンナリー	12	LV5夜魔キャク×LV12堕天使ガギソン	P201
妖精	ジャックフロスト	12	LV12妖魔キンナリー×LV6地霊コボルト	P206
妖鬼	ボーグル	13	LV6地霊コボルト×LV8妖精ゴブリン	P209
妖精	ジャックランタン	13	LV12妖精ジャックフロスト×LV12精霊アクアンズ	P206
精霊	フレイミーズ	13	LV11魔獣ケットシー×LV14魔獣カーシー	P192
天使	エンジェル	14	LV12堕天使ガギソン×LV8妖精ゴブリン	P197
魔獣	カーシー	14	LV11地霊スダマ×LV10夜魔アルプ	P202
夜魔	エンプーサ	15	LV10夜魔アルプ×LV12妖精ジャックフロスト	P203
鬼女	ハッグ	15	LV11地霊スダマ×LV13妖鬼ボーグル	P210
地霊	ブッカブー	15	LV11地霊スダマ×LV12精霊アクアンズ	P204

※妖鬼イヒカ(LV8)は、LV2妖精ウィリー×LV4地霊ノッカーで作ることができる。
※精霊エアロスはLV15以下の仲魔では作れない

飽食界

01 飽食界の歩き方

傲慢界でヴィネを倒してから学校3Fの物置にいる“アリス”を訪ねると、わざと死ななくてもガーディアンをつけ替えられるようになる。これはオリジナルのSFC版にはなかった新システムだ。アリスが出現するのは新月と満月のときだが、これを利用して、パートナーのガーディアンをより強力なものにしておこう。ただし本書では、パートナーがユミとレイコの場合に限り、主人公にガーディアンをつけることはおすすめしない。詳しくはP95を参照してほしい。

ガーディアンのつけ替えを終えたら、いよいよ飽食界へ。この魔界には同一階層内に複数の階段があり、街があるB3へ行くには、階層を何度も上下しながら複雑なルートを進む必要がある。パーティのレベルが低いうちは、B1とB2にあるふたつの間欠泉をうまく利用して、危なくなったらすぐに脱出しよう。街に着いたら、防具を優先的に購入しておくこと。

封印の間で“粗食のリング”を使う
↓
学校3F物置に“アリス”が出現
↓
飽食界の重要情報を入手（B3）
↓
ボス戦1（B7）
↓
“ミクロプラズマ”入手（B7）
↓
オーカス体内へ（B8）
↓
ボス戦2（オーカス体内）
↓
“勤勉のリング”入手

02 飽食界の謎

飽食界の街ではさまざまな情報を得ることができるが、なかでも重要なのがP81で紹介している4つ。これらの話を総合すると、主人公が取るべき行動は、白服の中年男から体を小さくする道具を入手し、オーカスの体内に入って真の敵と戦うことだと分かる。行き詰ったら占い師の話を聞いてみよう。

情報収集を終え、街で装備や仲魔の準備を整えたら、まずはB5の北側にある階段からB6へと降りてみよう。南にあるB4に上る階段はあとで使うことになる。B6に降り、そのまま一本道を進むと、B7の記録の石版がある部屋にたどり着く。ここでひとまずセーブデータを作っておき、その先にいる白服の中年男と戦おう。彼との戦闘で苦労するようなら、もうしばらくパーティを強化しておく必要がある。B4に上る階段へと進むのは、B4、B5を安心して歩き回れるくらいの実力がついてからだ。

占い師の話は、ストーリーの進行状況で変化することがある。何度か訪れて話を聞いておきたい

記録の石版を拠点にして、しばらくのあいだ経験値を稼いだり、仲魔を集めたりするといい

03 オーカスの待つ部屋へ

B5の南側の階段からB4へ上ると、2度の落とし穴を経てB6へと強制的に移動させられる。もし誤ってこのルートに来てしまったら、B6にある間欠泉やB7にある下り階段横の一方通行の扉から脱出しよう。

無事B8までたどり着くと、そこには飽くことのない食欲に支配されたオーカスが待っている。まずはその姿を拝んでおこう。醜いながらどことなく愛嬌のある憎めないキャラクターだ。もとは人間らしいが、いったい誰なのだろうか？　ハザマは何の目的で、彼をこんな醜い姿に変えてしまったのだろうか？　その答えは、ぜひプレイヤー自身の目で確かめてほしい。ここで注目すべきは、オーカスに食事を運ぶふたりのコックたち。彼らの仕事場はオーカスの部屋の隣にある。ここで先に入手した"ミクロプラズマ"を使えば、オーカスの体内に潜り込むことができるようになるのだ。ただし、一度体内に入ると後戻りできなくなるので、仲魔や装備、アイテムなど十分準備を整えておくこと。

魔法の箱の中身を回収できないときは、オートマッピング画面でマーカーをつけておくといい。

いくら食事をしても満たされることのないオーカス。その原因はいったい何なのだろうか？

04 真の支配者との戦闘

オーカスの体内ではDARK系の悪魔しか出現しない。とくに注意すべき悪魔はいないが、HPが高い邪龍ふくちゅうむし（LV16）が集団で登場するとやや手強いだろう。ただDARK系の悪魔を相手にする場合、ひたすら戦うだけですむのはありがたい。仲魔を加える際のパーティ属性や、戦闘不足によるMAG不足などを気にする必要がないからだ。できるだけ多くの敵を倒して、経験値を稼いでおこう。出現する悪魔よりも、各所にあるHPダメージやワープポイント、一方通行の扉など、マップ自体のほうが曲者だといえる。ダメージは"コアシールド"を使えば回避できるが、マップをよく見ながら移動すれば使用する必要もない。

体内に入り込む際の主人公のレベルは、17以上が目安。できれば強力な地母神ヴェスタ（LV18）や地霊ドワーフ（LV18）を作れるレベルまで上げておきたい。またこの時点ではあまり強力な剣は望めないため、主人公たちは銃と弾を強化させてたほうが賢明。

オーカスの体内にいる敵を倒したら、すぐに飽食界を脱出せずに主人公のレベルを21まで上げておきたい。次の怠惰界へと進むのは、そのあとにしよう。主人公のレベルを21以上にした状態で学校に戻ると、強力な助っ人が仲魔になってくれるイベントが発生するからだ。ただしこれは、序盤にフロッピーディスクを佐藤君に預けていた場合のみに限る。

DARK系悪魔との戦闘は、マッカとMAGを稼ぐ絶好の機会。できるだけ多く倒しておこう。

コアシールド使用時は月の状態にも注意したい。ダメージを無効化できるのは次の新月までだ。

ヴェスタは通常攻撃の威力も高く、火炎系の強力な魔法ももっている。ボス戦では必須の仲魔だ。

飽食界【B1】

A：魔神皇の像

宝1：アクアマリン（満月時のみ）

宝2：メタルカード

宝3：体力の香

※希少敵出現フロア

※悪霊はなこには銃が効かない。破魔系の魔法をもっていなければ、戦わないほうが賢明

飽食界【B2】

A：カジノ入口

宝1：運の香

宝2：メギドラストーン

宝3：魔力の香

※希少敵出現フロア

※カジノの景品は、パラサイトを倒す前と後で変わる

出現悪魔リスト Devils List【希少敵は含まない】

B1/B2

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム
地霊	4	ノッカー	△	通常弾
幽鬼	4	ガキ	○	メタルカード
邪鬼	5	グレムリン	○	スライサー
凶鳥	5	チョンチョン	○	毒矢
地霊	6	コボルト	○	バトルハンマー
悪霊	7	はなこ	○	ヒランヤ
堕天使	7	ウコバク	△	ボロックナイフ
邪鬼	9	オーク	○	ギロチンアクス

飽食界[B3]

A：飽食界情報1「オーカスは人間が変えられた姿」

B：飽食界情報2「真の支配者は腹の中に」

C：飽食界情報3「体を小さくする道具がある」

D：飽食界情報4「もっているのは白服の中年男」

宝1：アメジスト(満月時のみ)

販売店リスト Shop List

武器屋【B3】

名前	値段
デザートイーグル	ћ1000
ゴンズピストル	ћ4000
ドミネーター	ћ5800
ジャイロジェット	ћ7300
通常弾	ћ2
毒針弾	ћ30
ショットシェル	ћ10
ランディショット	ћ45

防具屋【B3】

名前	値段
メタルターバン	ћ600
アイアンバニー	ћ1000
フロッグヘルム	ћ1400
日輪の鎧	ћ2700
唐獅子の法被	ћ3300
しんがりの鎧	ћ4200
アームブリッジ	ћ1800
疾風の篭手	ћ2700
太刀割りの篭手	ћ3800
ダンシングヒール	ћ2500
エアロジェット	ћ3300
三日月の具足	ћ4200

万屋【B3】

名前	値段
マハジオストーン	ћ180
マハブフストーン	ћ170
マハラギストーン	ћ150
傷薬	ћ40
ディスパライズ	ћ300
ディスポイズン	ћ150

※所持金に余裕があれば、攻撃アイテムの"マハラギストーン"を何個か購入しておくといい。対パラサイト戦で役に立つ。

飽食界 [B4]

宝1：傷薬

宝2：ディスパライズ

宝3：1920マッカ

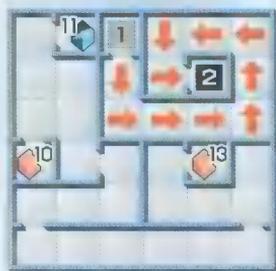
宝4：ディスポイズン

宝5：オニキス（満月時のみ）

宝6：道返玉

※希少敵出現フロア

飽食界 [B5]

※主人公のレベルが低いうちは、北側の階段からB6に降りよう。記録の石版があるうえ、出現する敵もこちらのルートのほうが弱い

出現悪魔リスト Devil List【希少敵は含まない】

B4〜B8 (A)

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム
屍鬼	4	ゾンビくん	○	傷薬
屍鬼	6	ゾンビちゃん	○	ターコイズ
堕天使	7	ウコバク	○	ボロックナイフ
妖精	8	ゴブリン	○	ボロックナイフ
凶鳥	8	フケイ	○	ディスパライズ
妖鬼	8	イヒカ	○	ディスポイズン
屍鬼	9	ゾンビせんせい	○	さそりムチ
天使	9	ホーリーゴースト	△	ノロイの木馬

B5〜B8 (B)

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム
屍鬼	6	ゾンビちゃん	○	ターコイズ
堕天使	7	ウコバク	○	ボロックナイフ
妖精	8	ゴブリン	○	ボロックナイフ
妖鳥	9	ペンヌ	△	アメジスト
天使	9	ホーリーゴースト	◎	ノロイの木馬
屍鬼	9	ゾンビせんせい	△	さそりムチ
魔獣	11	ケットシー	○	コルセック
妖獣	14	バイコーン	○	シャドウニードル

※出現悪魔リストは、パラサイトを倒す前のB4〜B8がA、倒したあとのB5〜B8がBになる。B4は変化しない。

飽食界 [B6]

宝1：知恵の香

宝2：コアシールド

飽食界 [B7]

A：ボス戦1（改造教師オオツキ2）。戦闘後"ミクロプラズマ"入手

宝1：宝玉

飽食界 [B8]

A：オーカスの部屋

B：オーカスキッチン。"ミクロプラズマ"があれば、オーカスの体内に入るイベントが発生する

宝1：エメラルド（満月時のみ）

宝2：マッスルドリンコ

オーカス体内

A：ボス戦2（妖虫パラサイト）。戦闘後“勤勉のリング”入手

出現悪魔リスト Devils List

オーカス体内

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム
幽鬼	4	ガキ	○	メタルカード
妖樹	7	ふくちゅうか	☆	ディスポイズン
外道	8	スライム	☆	ディスパライズ
邪龍	16	ふくちゅうむし	◎	金丹

仲魔の合体例リスト Devils Mix List

LV16～20

種族	名前	LV	合体例	データ検索
妖精	エルフ	16	LV9妖鳥ベンヌ×LV14天使エンジェル	P205
妖鬼	ヘケト	16	LV9妖鳥ベンヌ×LV14魔獣カーシー	P209
霊鳥	スパルナ	16	LV15鬼女ハッグ×LV9妖鳥ベンヌ	P187
堕天使	カイム	17	LV11魔獣ケットシー×LV14天使エンジェル	P207
聖獣	ヘケト	17	LV3妖精ピクシー×LV11魔獣ケットシー	P191
地霊	ドワーフ	18	LV15鬼女ハッグ×LV16妖鬼アズミ	P204
妖鳥	オキュペテー	18	LV8妖精ゴブリン×LV9天使ホーリーゴースト	P198
地母神	ヴェスタ	18	LV3妖精ピクシー×LV4地霊ノッカー×LV10夜魔アルプ	P195
妖魔	アプサラス	19	LV10夜魔アルプ×LV12堕天使ガギソン	P201
夜魔	ナイトメア	19	LV15鬼女ハック×LV11魔獣ケットシー	P203
聖獣	ユニコーン	19	LV14魔獣カーシー×LV16妖精エルフ	P191
魔獣	ネコマタ	20	LV17聖獣ヘケト×LV8妖精ゴブリン	P202

怠惰界

ケルベロスを仲魔に加える

主人公のレベルが21以上になった状態で学校1Fのコンピュータ室前を訪れると、魔獣ケルベロス(LV43)が登場する。ただしこのイベントを発生させるには、ゲーム開始直後に、佐藤君にフロッピーディスクを預けておく必要がある。このイベントでケルベロスを逃がさない("NO"を選択)とその場で戦闘開始、逃がす("YES"を選択)と、その後1Fの売店に出現するようになる。戦闘態勢が整っていない場合は、一度逃がしておいたほうが無難。ケルベロスは強敵だが、無事勝利できれば、主人公のレベルに関係なく召喚できる心強い仲魔になる。

このイベントで注意したいのは、主人公たちが怠惰界に足を踏み込むと発生しなくなるということ。ケルベロスに襲われるはずの佐藤君が、怠惰界の穴掘り作業に駆り出されて不在になるからだ。この場合、佐藤君らを救出したあとにイベントが発生する。

ケルベロスは火炎系の魔法や特技を吸収する。またステータス異常にも高い耐性をもつ

無事戦闘に勝利できれば、主人公たちのレベルが間違いなく大幅にアップするはずだ

怠惰界の歩き方

ここ怠惰界では、割り切った歩き方をしてみるのも面白い。まずB1の入り口近くにいる"ダークおやじ"を訪ね、出現する悪魔をすべてDARK系にしてもらい、主人公のレベルアップを目的に経験値を稼ぐといい。DARK系の悪魔を相手に戦う場合、パーティ属性やMAGの浪費を気にする必要がないのも利点。B1、B2をすべてマッピングし、主人公のレベルを25くらいまで上げよう。再びダークおやじに会えば、NORMAL系の悪魔が出現するようになる。

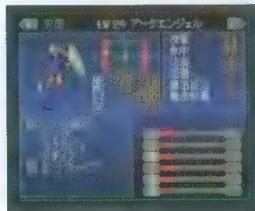
怠惰界には販売店がない。主人公はマップ内で見つかる"ワイルドスピア"を装備すればいいが、パートナー用の銃や弾は、飽食界の街で補充すること。その際、カジノでアイテムを入手したり、合体の素材になる仲魔を追加しておくといいだろう。怠惰界にしかない"ラグの店"では、宝石と引き換えに便利なアイテムや精霊が手に入る。詳しくはP91を参照。

魔獣ケルベロスを加える (学校/任意)
↓
出現悪魔を変える (B1/NORMAL→DARK/任意)
↓
封印の間で"勤勉のリング"を使う
↓
級友と番人に話しかけ穴を掘り進める (B3)
↓
校長の手伝いをする (B3/任意)
↓
級友たちが穴を掘り終わるのを待つ (B3)
↓
ボス戦 (B3/任意)
↓
"温厚のリング"入手 (B3)

03 仲魔を強化する

主人公のレベルが25くらいになったら、より強力な仲魔を作っておきたい。レベル21～30の仲魔の作り方はP92を参考にしてほしいが、霊鳥ホウオウ（LV21）と天使アークエンジェル（LV24）、そして聖獣アピス（LV25）の3体はとくにおすすめだ。この3体の仲魔は、ボス戦までに絶対に作っておきたい。ホウオウのタルカジャ、アークエンジェルのヒートウェイブ、アピスの高いHPが役に立つ。アピスの場合は、ケルベロスを仲魔にしているなら無理に作ることはない。また以下で解説するが、聖獣ユニコーン（LV19）も便利な仲魔だ。

あとは主人公のレベルと必要に応じて、役に立つ仲魔を増やしておこう。合体の素材に困ったら、B3に足を踏み入れてみるといい。ここには高位の仲魔を作るために欠かせない、天使や鬼女が出現する。天使と鬼女で霊鳥を、天使と霊鳥なら女神を作り出せる。また鬼女と聖獣（魔獣×妖精）では地母神を作ることも可能だ。P92の合体表も参考にして、自分なりの組み合わせパターンを見つけ出そう。

タルカジャと回復魔法、リカームまでももつホウオウは、後方支援役として欠かせない

アークエンジェルのヒートウェイブは、後列からも強烈な一撃を繰り出すことができる。

04 怠惰界クリアまでの道のり

怠惰界B3では、級友たちが穴掘りを命じられている。一部を除きみなまじめに働いているのだが、そのスピードは、月が1周してやっと1ブロックという遅さ。作業を終了させるには、級友と監視役の番人それぞれひとり以上に毎回話しかけ、一歩一歩進んでいくしかない。普通にプレイしていたら、イライラしてしょうがないだろう。そこで、先のユニコーンが役に立つ。ユニコーンに“エストマ”を唱えさせれば、■を気にすることなくマップ内を移動することができるのだ。逆にじっくりプレイしたいときは、ここで仲魔を集めたり、DARK系の悪魔で経験値を稼いでおくといいだろう。

この穴掘り作業のうち、校長先生とその隣の級友の作業は手伝うことが可能。校長先生の場合はその先に“鑑定屋”が、級友の場合はある人物の石像が現われる。ただし、チャーリールートでは級友の手伝いができず、代わりのイベントが用意されている。

ちなみに、この怠惰界ではボスとの戦闘を避けることができる。ボスの部屋へは行かずに、マップ南西の“温厚のリング”を入手すればいいのだ。確かにボスは強敵だが、対戦してこそパーティのレベルアップにつながるというもの。楽してクリアするよりも、“勤勉”にレベルアップに励んでボスと戦うほうが、この怠惰界の趣旨に合っているだろう。

今にも死にそうな校長先生。彼の作業を手伝うと、その先に鑑定屋が現われる。

生徒たちの会話は、穴掘り作業の進行状況によって変化する。きちんと聞いてあげよう。

怠惰界 [B1]

A:魔神皇の像

B:ダークおやじ

C:魔界びと情報

宝1:速さの香

宝2:宝玉

宝3:魔力の香

※ダークおやじと会話すると、出現する悪魔がDARK系とノーマル系に変化する。何度でも変化させることができる

※魔界びとの情報は、ケルベロスを仲魔にしていないときのみ、1回目だけ聞くことができる

※宝箱のなかにはトラップが仕掛けられているものがある。どの宝箱にどんなトラップが仕掛けられるかは、宝箱を開けるときにランダムで変化する

※希少敵出現フロア

出現悪魔リスト Devils List【希少敵は含まない】

B1 (DARK系)

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム
屍鬼	1	ゾンビドック	○	レッガースラム
屍鬼	4	ゾンビくん	○	傷薬
凶鳥	5	チョンチョン	○	毒矢
邪鬼	5	グレムリン	○	スライサー
屍鬼	6	ゾンビちゃん	○	ターコイズ
邪鬼	9	オーク	○	ギロチンアクス
屍鬼	9	ゾンビせんせい	○	さそりムチ
妖獣	11	ガルム	○	ダンシングヒール

B2 (DARK系)

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム
屍鬼	4	ゾンビくん	○	傷薬
屍鬼	6	ゾンビちゃん	○	ターコイズ
外道	8	スライム	○	ディスパライズ
邪鬼	9	オーク	○	ギロチンアクス
屍鬼	9	ゾンビせんせい	△	さそりムチ
妖獣	11	ガルム	△	ダンシングヒール
妖獣	14	バイコーン	○	シャドウニードル
妖樹	18	マンドレイク	○	檜の木剣

B3 (DARK系)

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム
邪鬼	9	オーク	○	ギロチンアクス
妖獣	11	ガルム	○	ダンシングヒール
幽鬼	13	グール	○	メタルカード
妖獣	14	バイコーン	○	シャドウニードル
幽鬼	17	グーラー	○	オニキス
凶鳥	17	フリアイ	△	アセイミナイフ
妖樹	18	マンドレイク	○	檜の木剣
妖獣	20	ヌエ	△	バックソード

怠惰界 [B2]

宝1:体力の香
宝2:速さの香
宝3:力の香
宝4:運の香
宝5:ワイルドスピア
※宝箱のなかにはトラップが仕掛けられているものがある。どの宝箱にどんなトラップが仕掛けられるかは、宝箱を開けるときにランダムで変化する
※ラグの店の情報はP91参照
※希少敵出現フロア

出現悪魔リスト Devils List【希少敵は含まない】

B1(NORMAL系)

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム	種族	LV	名前	出現	落とすアイテム
外道	8	スライム	○	ディスパライズ	夜魔	10	アルプ	○	アセイミナイフ
妖鳥	9	ベンヌ	△	アメジスト	外道	10	ジャック・リパー	○	ジェットボーラ
天使	9	ホーリーゴースト	△	ノロイの木馬	魔獣	11	ケットシー	△	コルセック
邪鬼	9	オーク	○	ギロチンアクス	堕天使	12	ガギソン	○	ディスチャーム

B2(NORMAL系)

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム	種族	LV	名前	出現	落とすアイテム
妖獣	11	ガルム	○	ダンシングヒール	幽鬼	13	グール	○	メタルカード
地霊	11	スダマ	△	マハザンストーン	妖精	13	ジャックランタン	○	ジェットボーラ
妖精	12	ジャックフロスト	○	マハブフストーン	妖鬼	13	ボーグル	○	ハラキリセイバー
妖魔	12	キンナリー	○	備前の短刀	魔獣	14	カーシー	△	ショットシェル

B3(NORMAL系)

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム	種族	LV	名前	出現	落とすアイテム
魔獣	14	カーシー	△	ショットシェル	鬼女	15	ハッグ	△	ハラキリセイバー
妖獣	14	バイコーン	○	シャドウニードル	地霊	15	ブッカブー	○	ヘッドバッシャー
天使	14	エンジェル	○	ヒートグレイブ	妖精	16	エルフ	○	檜の木剣
夜魔	15	エンプーサ	○	茶色の小瓶	妖鬼	16	アズミ	○	アクアマリン

怠惰界

A：現在パートナーにしていないパートナーキャラクターふたりが出現　B：リュウイチとアキコの石像（チャーリールート以外）

C："温厚のリング"入手　D：ボス戦（堕天使バラム）

宝1：洗わずのまわし　宝2：ソーマ　宝3：チャクラポット　宝4：トリプルダガー　宝5：空　宝6：運の香　宝7：空

※鑑定屋の情報は次ページを参照

※マップ中のメッセンジャーは、作業中の級友と監視役の番人。級友の場合、月が1周するたびに1ブロックずつ奥に移動していく

ラグの店交換リスト Rag's Shop Trade List

[宝石と精霊]

宝石2＼宝石1	アメジスト	アクアマリン	エメラルド	オニキス	オパール	ガーネット	サファイア	ダイアモンド	ターコイズ	トパーズ	パール	ルビー
アメジスト	アーシーズ											
アクアマリン	アーシーズ	アーシーズ										
エメラルド	アーシーズ	エアロス	エアロス									
オニキス	エアロス	エアロス	エアロス	アクアンズ								
オパール	エアロス	エアロス	アクアンズ	アクアンズ	アクアンズ							
ガーネット	エアロス	アクアンズ	アクアンズ	アクアンズ	フレイミーズ	フレイミーズ						
サファイア	アクアンズ	アクアンズ	アクアンズ	フレイミーズ	フレイミーズ	フレイミーズ	ノーム					
ダイアモンド	アクアンズ	アクアンズ	フレイミーズ	フレイミーズ	フレイミーズ	ノーム	ノーム	ノーム				
ターコイズ	フレイミーズ	フレイミーズ	フレイミーズ	フレイミーズ	ノーム	ノーム	ノーム	シルフ	シルフ			
トパーズ	フレイミーズ	フレイミーズ	フレイミーズ	ノーム	ノーム	ノーム	シルフ	シルフ	シルフ	ウンディーネ		
パール	フレイミーズ	フレイミーズ	ノーム	ノーム	ノーム	シルフ	シルフ	シルフ	ウンディーネ	ウンディーネ	ウンディーネ	
ルビー	フレイミーズ	ノーム	ノーム	ノーム	シルフ	シルフ	シルフ	ウンディーネ	ウンディーネ	サラマンダー	サラマンダー	サラマンダー

[宝石とアイテム]

宝石	アイテム
アメジスト	風魔の鈴
アクアマリン	マハラギストーン
エメラルド	コアシールド
オニキス	マハブフストーン
オパール	チャクラドロップ
ガーネット	マハジオストーン
サファイア	さざなみの笛
ダイアモンド	反魂香
ターコイズ	静寂の鐘
トパーズ	混乱の太鼓
パール	ソーマ
ルビー	道返玉

※ラグの店で交換できる精霊は、主人公のレベルより高くても構わない。ただし、アームターミナル内に空きがあることが条件

鑑定屋で使えるデータ Appraiser to Use Data

鑑定屋では、アトラスから発売されているPS用ソフトのセーブデータを鑑定してもらうことができる。使用できるセーブデータとボーナスは、右のリストのとおり。パラメータを上げたりアイテムを入手できたりと、いずれも役に立つものばかりだ。とくに注目したいのが、『スノポケラー』でもらえる"ソーマ×10"。ソーマは非常に貴重なアイテムなので、何個あっても邪魔にはならないはずだ。

1枚のメモリーカードのなかに複数のゲームのセーブデータがあると、1ゲームずつチェックしてくれる。最終的にすべてのゲームのボーナスをもらうことが可能

作品名	効果
スノボケラー	ソーマ10個入手
真・女神転生	主人公とパートナーの全能力値+2
真・女神転生II	全仲魔の全能力値+1
REBUS	パーティ全員の知力+5
女神異聞録ペルソナ	パートナーがサバトマ取得
サウザンドアームズ	パートナーがタルカジャ取得
デビルチルドレン※	ドクロの弾丸×10入手
峠MAX※	主人公の速さ+5
峠MAX2	パートナーの速さ+5
ソウルハッカーズ※	主人公とパートナーの体力+3/全仲魔のHPが25%UP
ペルソナ2罪	パートナーがネクロマ取得
ペルソナ2罰	パートナーがリカームドラ取得
グローランサー	パートナーがマカカジャ取得
アイシア	パートナーがスクカジャ取得

※デビルチルドレン＝真・女神転生デビルチルドレン 黒の書・赤の書　峠MAX＝峠MAX 最速ドリフトマスター　ソウルハッカーズ＝デビルサマナー ソウルハッカーズ

仲魔の合体例リスト Devil Mix List

LV21～30

種族	名前	LV	合体例	データ検索
鬼女	ヨモツシコメ	21	LV18妖鳥オキュペテー×LV16妖鬼アズミ	P210
堕天使	ブエル	21	LV14天使エンジェル×LV17堕天使カイム	P207
霊鳥	ホウオウ	21	LV14天使エンジェル×LV15鬼女ハッグ	P187
妖鳥	ケライノー	22	LV18妖鳥オキュペテー×LV12精霊アクアンズ	P198
夜魔	リリム	22	LV15夜魔エンプーサ×LV19妖魔アプサラス	P203
精霊	ノーム	22	LV8妖鬼イヒカ×LV13妖鬼ボーグル	P191
妖精	バンシー	23	LV14天使エンジェル×LV18妖鳥オキュペテー	P205
龍王	ノズチ	23	LV12妖魔キンナリー×LV15鬼女ハッグ	P199
国津神	オオヤマツミ	23	LV18地母神ヴェスタ×LV16妖鬼アズミ※	P196
精霊	シルフ	24	LV9天使ホーリーゴースト×LV14天使エンジェル	P191
堕天使	エリゴール	24	LV21霊鳥ホウオウ×LV22夜魔リリム	P207
天使	アークエンジェル	24	LV8妖精ゴブリン×LV16霊鳥スパルナ	P197
妖鬼	ハンニャ	24	LV17堕天使カイム×LV20魔獣ネコマタ	P208
龍王	ナーガ	25	LV龍王ノヅチ×LV12精霊アクアンズ	P199
妖魔	イソラ	25	LV21堕天使ブエル×LV22夜魔リリム	P201
地母神	タウエレト	25	LV15鬼女ハッグ×LV19聖獣ユニコーン	P195
聖獣	アピス	25	LV20魔獣ネコマタ×LV16霊鳥スパルナ	P191
魔獣	オルトロス	26	LV15地霊ブッカブー×LV22夜魔リリム	P202
精霊	ウンディーネ	26	LV15鬼女ハッグ×LV21鬼女ヨモツシコメ	P191
夜魔	インキュバス	27	LV15鬼女ハッグ×LV26魔獣オルトロス	P203
地霊	ツチグモ	27	LV18地霊ドワーフ×LV12精霊アクアンズ	P204
女神	アメノウズメ	27	LV14天使エンジェル×LV16霊鳥スパルナ	P188
妖鳥	アエロー	28	LV16妖精エルフ×LV24天使アークエンジェル	P198
妖鬼	トゥルダク	28	LV19妖魔アプサラス×LV26魔獣オルトロス	P208
妖精	ケルピー	29	LV18妖鳥オキュペテー×LV24天使アークエンジェル	P205
鬼女	ラミア	29	LV24妖鬼ハンニャ×LV19妖魔アプサラス	P210
大天使	ラミエル	29	LV21堕天使ブエル×LV24天使アークエンジェル	P185
[illegible]	セルケト	30	LV26魔獣オルトロス×LV12精霊アクアンズ	P201
堕天使	バフォメット	30	LV26魔獣オルトロス×LV24天使アークエンジェル	P207
天津神	アメノトリフネ	30	LV27女神アメノウズメ×LV19妖魔アプサラス※	P186

※国津神オオヤマツミは、LV14天使エンジェル×LV12妖魔キンナリー×LV14魔獣カーシーで、天津神アメノトリフネは、LV14天使エンジェル×LV12妖魔キンナリー×LV20魔獣ネコマタの組合わせでも合体可能。どちらも3身合体のほうが簡単。

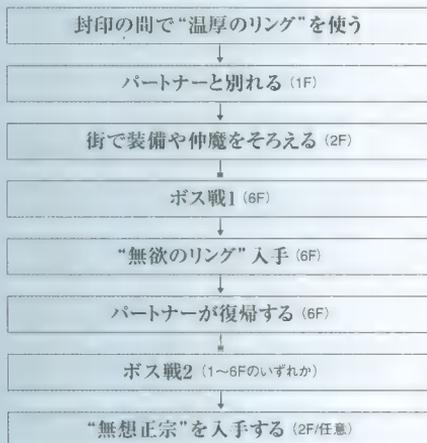
※精霊サラマンダー(LV28)はレベル30以下の仲魔からは作ることはできないが、ラグの店なら主人公のレベルに関係なく交換できる。

嫉妬界

01 パートナーとの別れ

嫉妬界にはパートナーがユミかレイコの場合に訪れることになる。チャーリーの場合はP120からの憤怒界を参照してほしい。嫉妬界をしばらく歩いていると、金髪の男が現われてパートナーを連れ去ってしまう。いや、パートナーのほうから望んでついていってしまうのだ。再会するには、この嫉妬界を治めるボス、リリスを倒すまで待たねばならない。

まずは2Fの街に向かい、パートナーの抜けた穴を代わりの仲魔で埋めよう。仲魔のタイプはパートナーのタイプによって変わるが、どうせなら嫉妬界に出現する悪魔で頼りになりそうなものを優先して作っておいたほうがいい。敵として登場するとやっかいな天使アークエンジェル(LV24)、妖鳥アエロー(LV28)、鬼女ラミア(LV29)あたりがおすすめだ。いずれも前回の怠惰界と嫉妬界1Fに出現する悪魔で作ることができる。作り方はP92を参照のこと。

封印の間で"温厚のリング"を使う
↓
パートナーと別れる (1F)
↓
街で装備や仲魔をそろえる (2F)
↓
ボス戦1 (6F)
↓
"無欲のリング"入手 (6F)
↓
パートナーが復帰する (6F)
↓
ボス戦2 (1~6Fのいずれか)
↓
"無想正宗"を入手する (2F/任意)

02 嫉妬界の歩き方

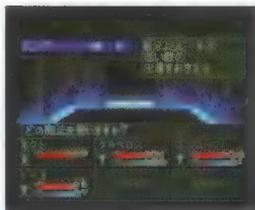
街に到着したら、まず主人公の防具をそろえよう。防具は値段の高いものほど防御力が高いが、それだけではなく、防御相性も考える必要がある。とくに嫉妬界のボス、リリスと戦うときのことを考えて、反サイコ相性をもつ"ドルフィンヘルム"だけは必ず購入しておこう。これ以外にも主人公が男性なら"テトラジャマー(対サイコ)"、女性なら"暁の鎧(神聖防具)"などを購入しておくといい。詳しくはP263を参照のこと。次に主人公用の銃と弾、パートナー用の防具、パートナー用の銃と弾の順に購入しよう。パートナー用は、救出した後すぐに装備を変更させるためだ。所持金に余裕がなければ、嫉妬界よりも怠惰界のDARK系悪魔を倒して稼いだほうがいい。また銃を選ぶ際は、男性なら敵全体を攻撃できる"SPAS12"、女性なら攻撃回数の多い"鬼雷砲"がおすすめ。弾は敵を眠らせる効果をもつ"神経弾"がいいだろう。

嫉妬界には鳥の姿をした悪魔が多い。複数の敵を攻撃できる銃と弾の予備は必需品だ。

1Fには宝石の入った魔法の箱が大量にある。満月のときに訪れて中身を回収しておこう。

03 ボス戦までの道のり

ここでは2回のボス戦が用意されている。1回目がパートナー救出前のリリス戦、2回目がパートナー救出後のオオツキ戦だ。リリスとまともに戦うなら、できれば主人公のレベルを35以上にしておきたいところ。しかし本書では、レベル31になったらすぐに戦うことをおすすめする。理由は、一刻も早くパートナーを救出するためだ。またこのレベルになれば、対リリス戦で相性がいい仲魔が作れるうえ、"エストマ"や"封魔の鈴"を使えば早々とリリスのいる6Fまでたどり着ける。リリス戦の詳しい攻略は、P101を参照してほしい。

リリスを倒して無事パートナーを救出したら、すぐに1Fの記録の石版に向かう。途中でオオツキに会わないように、マップをよく確認して慎重に進むこと。リリス戦でステータス異常になったり死んだりした仲魔がいたら、途中にある4Fの回復の泉で治療しておこう。記録の石版からは、どのルートを通っても、オオツキと戦うことになる。しかし、リリスに勝利したパーティならば、苦労せずに勝利できるはずだ。

アームターミナルが使えない2〜3Fでは、エストマを使って敵を出現させないようにしたい。

この回復の泉のまわりでは、経験値を稼いだり、仲魔をふやしたりするといいだろう。

04 嫉妬界に隠された秘密

嫉妬界には3つの秘密が隠されている。ひとつ目は街の北東にいる魔界びとがくれる合体剣"無想正宗"。攻撃回数が多く、敵をSLEEP状態にするため非常に使い勝手がいい。ぜひともここで手に入れておきたい剣だ。しかし入手できるのは、主人公とパートナーが一緒に訪れた場合のみ。つまりリリスを倒したあとだ。主人公ひとりで訪れると、その後魔界びとが二度と出現しなくなるので注意したい。

ふたつ目も剣に関する秘密。その剣の名は『真・女神転生』シリーズファンにはおなじみの"ヒノカグツチ"だ。通常は主人公のガーディアンが非常に強力でなければ入手できない(詳しくはP270を参照)が、ひとつだけ例外がある。ここまで主人公にガーディアンをつけていない場合に限り、4Fで手に入れることができるのだ。この剣を手にしたあとは、主人公にもガーディアンをつけてあげよう。

最後の秘密は、1F、3F、6Fにある"特殊宝箱"だ。通常は"ソーマ"が入っているこの4つの宝箱だが、ある条件を満たした場合のみ中身が変化する。特殊宝物の詳しい条件や中身についてはP270で解説しているので、開ける前に読んでおこう。ちなみに、同じような"特殊宝箱"は貪欲界にもある。ただし、中身を変化させるのは非常に難しいだろう。

嫉妬界の3つの秘密

❶無想正宗
※2F街の北東にいる魔界びとから"無想正宗"をもらうことができる

❷ヒノカグツチ
※4Fの南西の部屋にある"ヒノカグツチ"は、特定の条件を満たすと引き抜くことができる

❸特殊宝箱
※1F、3F、6Fにある"ソーマ"が入った宝箱は、ある条件を満たすと中身が変わる

嫉妬界に眠る最強の剣。主人公にガーディアンをつけている場合は、改めて出直そう。

嫉妬界【1F】

A：魔神皇の像

B：パートナーがパーティから離れる

C：ボス戦2（オオツキ出現ポイント）

宝1：見晴らしの玉

宝2：金丹

宝3：ソーマ（特殊宝箱）

宝4：3040マッカ

宝5：運の香

宝6：ガーネット（満月時のみ）

宝7：オニキス（満月時のみ）

宝8：トパーズ（満月時のみ）

宝9：ソーマ（特殊宝箱）

※特殊宝箱についてはP270参照

※Cには、リリス戦を終えると、これらのポイントのいずれかにオオツキが出現する

出現悪魔リスト Devils List【希少■は含まない】

1F

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム
悪霊	13	くちさけ	○	トリプルダガー
鬼女	15	ハッグ	○	ハラキリセイバー
外道	16	クリス・ザ・カー	○	呪いの歯車
凶鳥	17	フリアイ	○	アセイミナイフ
幽鬼	17	グーラー	○	オニキス
妖鳥	18	オキュペテー	△	トパーズ
地霊	18	ドワーフ	○	バキュームアクス
夜魔	19	ナイトメア	△	ディスチャーム

2F/3F

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム
妖樹	18	マンドレイク	○	檜の木剣
妖鳥	18	オキュペテー	○	トパーズ
妖魔	19	アプサラス	△	バックソード
鬼女	21	ヨモツシコメ	○	ディスポイズン
堕天使	21	ブエル	○	ヒランヤ
夜魔	22	リリム	○	紅蓮のムチ
妖鳥	22	ケライノー	○	オニキス
妖鳥	28	アエロー	○	ガーネット

4F～6F

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム
妖鳥	18	オキュペテー	○	トパーズ
妖鳥	22	ケライノー	○	オニキス
妖精	23	バンシー	○	雷電のムチ
妖鬼	24	ハンニャ	○	真紅の長巻
天使	24	アークエンジェル	○	プラズマソード
妖樹	28	アルラウネ	△	ルビー
妖鳥	28	アエロー	○	ガーネット
鬼女	29	ラミア	△	サウザンニードル

嫉妬界【2F】

- A：魔界びと
- B：ボス戦2（オオツキ出現ポイント）
- 宝1：封魔の鈴
- 宝2：1040MAG
- 宝3：力の香
- 宝4：ロケットハンマー
- 宝5：見晴らしの玉
- ※A：主人公とパートナーが一緒の場合のみ“無想正宗”がもらえる
- ※Bには、リリス戦を終えると、このポイントにオオツキが出現する
- ※MAP西側のエリアは魔法禁止ゾーンになっている

販売店リスト Shop List

武器屋【2F】

名前	値段
ジャイロジェット	ћ7300
M16ライフル	ћ8500
M249ミニミ	ћ11000
SPAS12	ћ12800
鬼雷砲	ћ15000
ショットシェル	ћ10
ランディショット	ћ45
神経弾	ћ60
呪いの弾丸	ћ25
カップキラー	ћ40

防具屋【2F】

名前	値段
フロッグヘルム	ћ1400
ドルフィンヘルム	ћ2500
アイアンフェイス	ћ4500
暁の兜	ћ6800
しんがりの鎧	ћ4200
ドクロの稽古着	ћ5800
テトラジャマー	ћ7200
暁の鎧	ћ18000
太刀割りの篭手	ћ3800
力王の篭手	ћ4100
復讐の篭手	ћ5000
暁の篭手	ћ8100
三日月の具足	ћ4200
クライムシューズ	ћ6200
鈴鳴の具足	ћ7500
暁の具足	ћ12000

万屋【2F】

名前	値段
マハジオストーン	ћ180
マハブフストーン	ћ170
マハラギストーン	ћ150
マハザンストーン	ћ200
メギドラストーン	ћ1000
ノロイの木馬	ћ160
昇天石	ћ360
ディスパライズ	ћ300
ディスポイズン	ћ150
見晴らしの玉	ћ300

嫉妬界 [3F]

A：ボス戦2（オオツキ出現ポイント）

宝1：ソーマ（特殊宝箱）

※Aには、リリス戦を終えると、このポイントにオオツキが出現する

※特殊宝箱についてはP270参照

※4Fに上がるためのワープはA→B→C→D→E→Fの順が近道

※特殊宝箱へはA→B→H→Lの順が近道

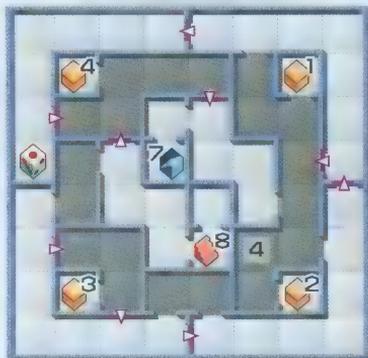
嫉妬界 [4F]

A：ヒノカグツチ

※5Fに上がるためのワープはA→B→C→D→E→F→G→H→Iの順が近道

※ヒノカグツチへはA→B→C→D→E→F→Kの順が近道

嫉妬界【5F】

宝1：サファイア（満月時のみ）
宝2：ヒランヤ
宝3：ターコイズ（満月時のみ）
宝4：知恵の香
※希少敵出現フロア

嫉妬界【6F】

A：ボス戦1（夜魔リリス）
B：ボス戦2（オオツキ出現ポイント）
宝1：ソーマ（特殊宝箱）
※特殊宝箱の解説はP270参照
※Bには、リリス戦を終えると、このポイントにオオツキが出現する
※希少敵出現フロア

仲魔の合体例リスト Devils Mix List

LV31～40

種族	名前	レベル	合体例	データ検索
妖魔	ハオカー	31	LV24天使アークエンジェル×LV24妖鬼ハンニャ	P200
天使	プリンシパリティ	31	LV23妖精バンシー×LV21堕天使ブエル	P197
国津神	スクナヒコナ	31	LV29大天使ラミエル×LV16妖鬼アズミ	P196
夜魔	サキュバス	32	LV26魔獣オルトロス×LV29鬼女ラミア	P202
妖鳥	ネヴァン	32	LV23妖精バンシー×LV29鬼女ラミア	P198
霊鳥	ジャターユ	32	LV29鬼女ラミア×LV24天使アークエンジェル	P186
鬼女	アルケニー	33	LV24妖鬼ハンニャ×LV32妖鳥ネヴァン	P210
妖鬼	ヤクシニー	33	LV29鬼女ラミア×LV22龍王ノヅチ	P208
破壊神	アレス	33	LV19聖獣ユニコーン×LV31国津神スクナヒコナ	P193
龍王	ミズチ	34	LV25聖獣アピス×LV27地霊ツチグモ	P199
聖獣	バステト	34	LV20魔獣ネコマタ×LV29妖精ケルピー	P190
天津神	タヂカラオ	34	LV31国津神スクナヒコナ×LV32霊鳥ジャターユ	P186
地霊	ウルベリ	35	LV27地霊ツチグモ×LV12精霊アクアンズ	P204
堕天使	フォルネウス	35	LV28妖鳥アエロー×LV29妖精ケルピー	P207
女神	アリアンロッド	35	LV31天使プリンシパリティ×LV21霊鳥ホウオウ	P188
大天使	ザフギエル	35	LV25聖獣アピス×LV天津神アメノトリフネ	P185
妖魔	ジン	36	LV27夜魔インキュバス×LV32妖鳥ネヴァン	P200
天使	パワー	36	LV32霊鳥ジャターユ×LV29妖精ケルピー	P197
国津神	ヒトコトヌシ	36	LV25地母神タウエレト×LV33妖鬼ヤクシニー	P196
地母神	ハリティー	36	LV29鬼女ラミア×LV19聖獣ユニコーン	P195
大天使	ハニエル	36	LV35大天使ザフギエル×LV24精霊シルフ	P184
鬼女	カリアッハベーラ	37	LV33妖鬼ヤクシニー×LV31妖魔ハオカー	P210
妖鳥	マッハ	37	LV37鬼女カリアッハベーラ×LV29妖精ケルピー	P198
霊鳥	フェニックス	37	LV32霊鳥ジャターユ×LV28妖鳥アエロー	P186
妖精	トロール	38	LV27地霊ツチグモ×LV28妖鳥アエロー	P205
龍王	オトヒメ	38	LV31国津神スクナヒコナ×LV35堕天使フォルネウス	P199
神獣	スフィンクス	38	LV27女神アメノウズメ×LV30魔獣セルケト	P190
魔獣	ドゥン	39	LV34聖獣バステト×LV24妖鬼ハンニャ	P201
堕天使	デカラビア	39	LV36妖魔ジン×LV32妖鳥ネヴァン	P207
龍神	マヤ	39	LV23龍王ノヅチ×LV19聖獣ユニコーン	P193
地母神	キクリヒメ	39	LV36国津神ヒトコトヌシ×LV34龍王ミズチ	P193
鬼女	ゴルゴン	40	LV36妖魔ジン×LV36国津神ヒトコトヌシ	P209
妖鬼	シュテンドウジ	40	LV30魔獣セルケト×LV32妖鳥ネヴァン	P208
聖獣	バビルサグ	40	LV38妖精トロール×LV34龍王ミズチ	P190
大天使	ラグエル	40	LV36天使パワー×LV36地母神ハリティー	P184

魔法継承にも気をつける

嫉妬界のリリス戦あたりから、登場するボスがかなり手強くなってくる。そこで重要になってくるのが魔法継承だ。同じ仲魔でも所持魔法ひとつで使い勝手がずいぶん変わる。詳しくはP57を参照してほしいが、ボス戦で有用なカジャ系魔法を狙う場合は要注意。カジャ系魔法は回復魔法よりも優先順位が低いため、合体では回復魔法をもたないものを材料に選びたい。

カジャ系魔法はMPの消費が少なく、魔力も影響しない。魔力の低い獣系の仲魔でも使えるのだ。

BOSS 01

VS. 夜魔リリス

夜魔リリス

BOSS 02

VS. 改造教師オオツキ3

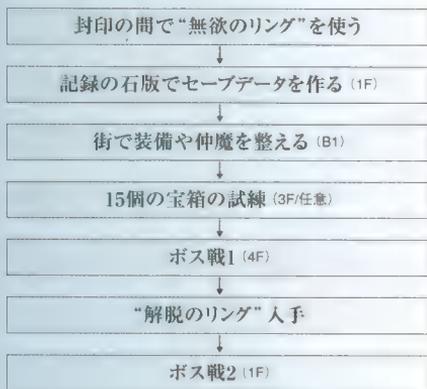
改造教師オオツキ3

貪欲界

貪欲界の歩き方

ここ貪欲界へは、パートナーがユミかレイコの場合のみ、嫉妬界のあとに訪れることになる。ハザマが作り出した魔界もこれが最後。まず1Fの記録の石版を目指し、その後、B1にある街に向かおう。途中にある壺や魔法の箱の回収はあとまわしにして構わない。ただし、1F魔界びとのメッセージには耳を傾けておくこと。この内容についてはあとで詳しく解説する。

街ではまず防具を新調したい。もちろん防御力だけでなく、防御相性も考慮すること。所持金が足りない場合は、街からマップの内側に入っていくまでのあいだに、必要なものから購入していけばいい。銃は男女とも使える"黄金銃"がおすすめ。万屋の売物については、所持金とアイテムのストック数に応じて、役に立つものをできるだけ購入しておこう。ちなみに、街の北側にある部屋では"無想正宗"をもらえるが、この時点でひとつももっていないことが条件。

封印の間で"無欲のリング"を使う
↓
記録の石版でセーブデータを作る（1F）
↓
街で装備や仲魔を整える（B1）
↓
15個の宝箱の試練（3F/任意）
↓
ボス戦1（4F）
↓
"解脱のリング"入手
↓
ボス戦2（1F）

悪魔との賢いつき合い方

貪欲界の各階層は内側と外側に分かれており、B1の街を中心にして外側は下の階に行くほど、内側は上の階に行くほど悪魔が強くなっていく。出現する悪魔のパターンも■つあり、レベル差は最大21。よって外側を探索するときと内側を探索するときの、最低2パターンの仲魔を用意する必要があるだろう。切り替えの目安はレベル45。これは出現する敵でもっともレベルが高い鬼女ダーキニーや夜魔ヴァンパイアとも、安心して会話ができるレベルだ。

貪欲界では、仲魔になる悪魔たちが多数登場する。まずは作りたい仲魔の種族を決め、その材料となる種族の悪魔を捜すといい。たとえば霊鳥を作りたいなら鬼女と天使（または龍王と妖魔）を捜す。またここで仲魔にできる悪魔たちは今後も有用な合体の素材となるため、できるだけ友好度を下げないようにしておきたい。何度も話しかけて友好度を上げておこう。

"仲魔が足りているか？"と聞かれるようになれば、ほぼ確実に仲魔になってくれる。

悪魔たちと仲良くしていれば、まれに貴重なアイテムや宝石をもらえることもある。

03 15個の宝箱とチェフェイ

1FやB1の魔界びとたちに噂されていた貪欲界の支配者チェフェイ。この悪魔は、主人公たちの物欲を吸収して強くなる。まさに"貪欲界"の名にふさわしいボスといえよう。パラメータについてはP110～111を参考にしてほしいが、全部で8つのパターンが存在する。チェフェイが8変化する要因は、3F内側にある15個の宝箱のうち、主人公が中身を回収した数。その数により、右下の表のように変化するのだ。

宝箱をひとつも取らなかった場合、ボスの部屋までたどり着いたパーティなら、たやすく勝利できるだろう。しかし、すべての宝箱を回収してしまった場合、その戦闘力は想像を絶するものにちがいない。本書では、宝箱の中身はすべて公開するが、どの宝箱にどのアイテムが入っているかまでは公開しない。それは主人公であるプレイヤー自身の目で確かめてほしいからだ。ひとつずつ宝箱の中身をチェックしておき、再度プレイした際に必要なアイテムだけを回収すればいいだろう。その代わり、以下に最強パターンのチェフェイと戦う■の心構えを紹介しておく。

魔界びとの話はすべて聞いておきたい。なかには反対の情報を教えるものもいるが……。

宝箱の中身はすべて貴重なものばかり。できれば全部回収しておきたいところだ。

04 最強チェフェイと戦うために

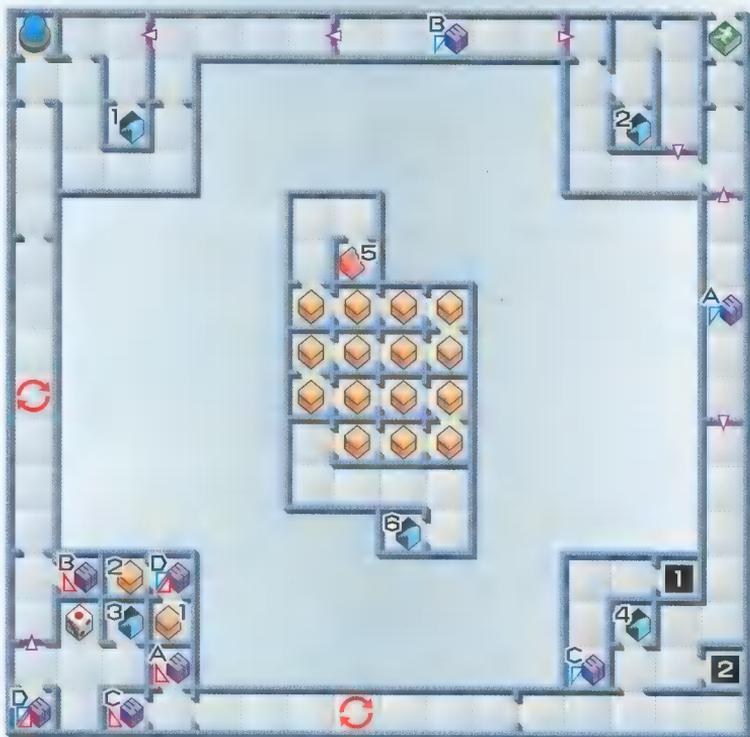
もっとも強いチェフェイと戦うには、主人公のレベルを最低でも46以上、できれば50近くにしておきたい。主人公たちがレベルアップしたら、速さのパラメータを重点的に上げておこう。最弱を除くほとんどのチェフェイは剣や銃の攻撃を受けつけないため、主人公やパートナーは、アイテムや魔法でサポートすることが多いはず。よって、少しでも速さを上げ、行動できる順番を早くしておきたい。また、呪殺に耐性をもつ防具と仲魔、そしてアイテムの準備もしておくこと。防具は男性なら"復讐の篭手(魔性防具)"、女性なら"暁の鎧(神聖防具)"。いずれもB1の街で手に入る。また攻撃用の"メギドラストーン"や"身代わりの玉"も用意したい。

仲魔については、主人公のレベルが45～50くらいならDARK系悪魔がおすすめだ。とくに邪神ニャルラトホテプ(LV55)、邪神テスカポリトカ(LV45)、妖獣マンティコア(LV51)の3体。この3体には呪殺攻撃が絶対に効かない。作り方はP109を参照してほしい。同じような相性をもつ仲魔に大天使ラグエル(LV40)や神■ナラシンハ(LV42)などもいるが、レベルが低すぎ力量不足。破壊神チェルノボグ(LV46)は使えるが、属性が極端なCHAOSのため、上記のDARK系悪魔と同じパーティに加えることができない。

チェフェイ8変化の秘密

チェフェイ1	:回収する宝箱が0個
チェフェイ2	:回収する宝箱が1～4個
チェフェイ3	:回収する宝箱が5～7個
チェフェイ4	:回収する宝箱が8～10個
チェフェイ5	:回収する宝箱が11、12個
チェフェイ6	:回収する宝箱が13個
チェフェイ7	:回収する宝箱が14個
チェフェイ8	:15個すべての宝箱を回収する

貪欲界の4Fに現われるチェフェイは、キミの欲望を反映した姿。責任をもって倒すしかない。

貪欲界[ar]

宝箱1:首狩りスプーン　宝箱2:雷牙の斧

[3F内側の宝箱の中身(主人公が男性の場合)]

練気の剣／パンツァーレッグ／ヤクトグラブ／ヤクトアーマー／パンツァーヘルム／カロンの杖／アンスウェラー／反魂香

ソーマ／チャクラポット／力王丸／メギドラストーン／宝玉／ヒランヤ／魔石

※主人公が女性の場合、上記のパンツァーレッグ／ヤクトグラブ／ヤクトアーマー／パンツァーヘルムの代わりに、ヤクトレッグ／パンツァーフィスト／パンツァースーツ／ヤクトヘルムが手に入る

※マップ内側にある15個の宝箱は、すべてチェフェイの8変化と関係している。開ける際は要注意

出現悪魔リスト Devils List

3F外側

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム
邪龍	24	コカトライス	○	グラマラスアクス
邪鬼	25	オーガ	○	アクアフレイル
凶鳥	25	グルル	△	アクアマリン
屍鬼	26	コープス	○	メタルカード
魔獣	26	オルトロス	○	ガーネット
外道	26	ブラックウーズ	○	ソーマ
幽鬼	27	マンイーター	○	サファイア
夜魔	27	インキュバス	△	グーテンダーク

貪欲界 [2F]

宝箱1：静寂の鐘　宝箱2：茶色の小瓶　宝箱3：ディポイズン　宝箱4：2080マッカ　宝箱5：混乱の太鼓　宝箱6：さざ波の笛
宝箱7：ファイナルガード

※このフロアの宝箱は、チェフェイとは無関係。すべて回収しておこう

※迷ったらマップ北西の間欠泉から脱出するといい

※注意すべき悪魔は、マップ内側に出現する邪神ミシャグジさま。物理攻撃がほとんど効かないため、攻撃魔法をもっていない場合は、戦わないようにしたい

出現悪魔リスト Devil List

2F外側

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム
妖獣	30	ブラックウイドウ	○	魔浄扇
堕天使	30	バフォメット	△	カロンの杖
幽鬼	31	ヤカー	○	首狩りスプーン
夜魔	32	サキュバス	○	オパール
鬼女	33	アルケニー	○	毒矢
邪鬼	33	ラクシャーサ	○	首狩りスプーン
龍王	34	ミズチ	○	アクアマリン
悪霊	34	レギオン	○	メタルカード

貪欲界【1F】

A：魔神皇の像　B：ボス戦2（改造教師オオツキ4）。チェフェイ戦のあと、ここにオオツキが出現する

宝箱1：運の香　宝箱2：チャクラドロップ　宝箱3：ソーマ（特殊宝箱）　宝箱4：運の香　宝箱5：オパール（満月時のみ）

宝箱6：魔力の香　宝箱7：ダイアモンド（満月時のみ）　宝箱8：体力の香　宝箱9：ルビー（満月時のみ）

※宝箱のなかにはトラップ（罠）が仕掛けられているものがある。どの宝箱にトラップが仕掛けられるかはランダムで変化する

※特殊宝箱についてはP270参照　※カジノについてはP268参照　※希少敵出現フロア（内・外とも）

出現悪魔リスト Devils List【希少敵は含まない】

1F内外共通

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム
邪妖魔	36	ジン	○	シャムシール
天使	36	パワー	○	アンスウェラー
鬼女	37	カリアッハベーラ	○	双蛇の杖
妖精	38	トロール	○	ロンギヌス
邪龍	38	タラスク	○	マハラギストーン
龍王	38	オトヒメ	△	魔浄扇
邪神	39	ナラギリ	○	ルナブレード
堕天使	39	デカラビア	○	アミュレット

貪欲界 (B1)

A：魔界びと

※街の北にある部屋では無想正宗が手に入る。ただしこれまでに無想正宗入手しておらず、嫉妬界で北東の部屋を訪れていない場合のみ

※万屋では25種類ものアイテムが販売されている。最後のアイテム購入の場となるため、お金を稼いで必要なものを購入しておこう

※銃や防具もここが最後の販売店となる。とくに防具は相性もよく考えて購入すること

貪欲界 (4F)

A：ボス戦1（妖獣チェフェイ）

宝1：ディスチャーム

※チェフェイのパラメータは、3F内側の宝箱をいくつ回収したかによって変化する

出現悪魔リスト Devils List

2F内側/3F内側/4F

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム地
霊	41	ティターン	○	プルトニウム弾
幽鬼	41	ヴェータラ	○	見晴らしの玉
魔獣	43	ケルベロス	△	道返玉
妖獣	43	スキュラ	△	パール

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム
堕天使	44	ベリス	○	デスブリンガー
邪神	44	ミシャグジさま	△	金丹
夜魔	45	ヴァンパイア	○	ガーネット
鬼女	45	ダーキニー	△	マハブフストーン

販売店リスト Shop List

[illegible]【B1】	
名前	値段
鬼雷砲	ћ15000
バレットM90	ћ20000
黄金銃	ћ27000
M134バルカン	ћ30000
神経弾	ћ60
呪いの弾丸	ћ25
カップキラー	ћ40
聖なる弾丸	ћ50

[illegible]【B1】	
名前	値段
アイアンフェイス	ћ4500
パレードヘルム	ћ6000
暁の兜	ћ6800
パンツァーヘルム	ћ6800
テトラジャマー	ћ7200
パレードアーマー	ћ12000
暁の鎧	ћ18000

名前	値段
パンツァースーツ	ћ30000
復讐の篭手	ћ5000
パレードグラブ	ћ6400
暁の篭手	ћ8100
パンツァフィスト	ћ10000
鈴鳴の具足	ћ7500
パレードブーツ	ћ10000
暁の具足	ћ12000
パンツァーレッグ	ћ17000

[illegible]屋【B1】	
名前	値段
マハジオストーン	ћ180
マハブフストーン	ћ170
マハラギストーン	ћ150
マハザンストーン	ћ200
メギドラストーン	ћ1000
ノロイの木馬	ћ160
昇天石	ћ360

名前	値段
秘孔針	ћ130
破魔矢	ћ300
毒矢	ћ90
傷薬	ћ40
ディストーン	ћ400
ディスパライズ	ћ300
ディスポイズン	ћ150
ディスチャーム	ћ200
道返玉	ћ4000
ファイナルガード	ћ540
見晴らしの玉	ћ300
茶色の小瓶	ћ800
煙幕弾	ћ600
ヒランヤ	ћ1200
マッスルドリンコ	ћ400
金丹	ћ2000
身代わりの玉	ћ1200
アミュレット	ћ500

最近とみに有名になったクトゥルー神話は、20世紀初頭の幻想怪奇小説家ハワード・フィリップス・ラヴクラフトによって創作された一連の恐怖小説シリーズ。太古の地球には人類が想像もできない大いなる存在があり、その邪悪な存在はいまだ密かに覇権の奪還を狙っているというのが神話の大筋。この小説が多くのファンを魅了してやまない理由のひとつに、世界観設定の緻密さがある。たとえば、シリーズ中何度も登場する呪われた魔術書『ネクロノミコン』は、730年にアブドゥル・アルハザードによりアラビア語で記され、その後1230年にはローマ教皇グレゴリウスにより禁書指定を受けるもののさまざまな言語に翻訳され、1500年には英国のジョン・ディー博士（実在の人物、P99で紹介した『エノク書』の著者）により英訳された、という設定がある。実在の人物も織り交ぜたこの内容は、真剣に魔術を実践するオカルティストたちすらも魅了した。たとえば『エノク書』をコンピューターで解析すると、クトゥルーやハスターといったクトゥルー神話の神々の名が現れるといった真に迫った噂も多数あった。まさに、『クトゥルー神話』は現代に蘇った魔術書である。

仲魔の合体例リスト Devils Mix List

41～50

種族	名前	レベル	合体例	データ検索
地霊	ティターン	41	LV35地霊ウルベリ×LV12精霊アクアンズ	P204
妖魔	テング	41	LV36妖魔ジン×LV38妖精トロール	P200
龍神	ペクヨン	41	LV38龍王オトヒメ×LV37霊鳥フェニックス	P193
天津神	オモイカネ	41	LV35女神アリアンロッド×LV36妖魔ジン	P185
妖鳥	モーリアン	42	LV37鬼女カリアッハベーラ×LV38妖精トロール	P198
天使	ヴァーチャー	42	LV38妖精トロール×LV39堕天使デカラビア	P197
神獣	ナラシンハ	42	LV38妖精トロール×LV39龍神マヤ	P190
妖精	クー・フーリン	43	LV41地霊ティターン×LV36妖魔ジン	P205
魔獣	ケルベロス	43	LV40聖獣パピルサグ×LV38妖精トロール	P201
国津神	サルタヒコ	43	LV41地霊ティターン×LV38龍王オトヒメ	P196
女神	フレイア	43	LV36天使パワー×LV37霊鳥フェニックス	P187
堕天使	ベリス	44	LV41妖魔テング×LV36天使パワー	P207
龍王	ナーガラジャ	44	LV37鬼女カリアッハベーラ×LV36妖魔ジン	P199
国津神	コトシロヌシ	44	LV43魔獣ケルベロス×LV39龍神マヤ	P195
霊鳥	ヤタガラス	44	LV38龍王オトヒメ×LV36妖魔ジン	P186
鬼女	ダーキニー	45	LV38龍王オトヒメ×LV39堕天使デカラビア	P209
夜魔	ヴァンパイア	45	LV32霊鳥ジャターユ×LV28妖鬼トゥルダク	P202
龍神	ケツアルカトル	45	LV38龍王オトヒメ×LV40聖獣パピルサグ	P193
神獣	アヌビス	45	LV43魔獣ケルベロス×LV40聖獣パピルサグ	P190
魔神	ベロボーグ	45	LV43女神フレイア×LV39堕天使デカラビア	P189
妖鬼	ヤクシャ	46	LV41地霊ティターン×LV36天使パワー	P208
破壊神	チェルノボグ	46	LV36夜魔サキュバス×LV42神獣ナラシンハ+LV47妖魔ロア	P193
大天使	オファニム	46	LV42天使ヴァーチャー×LV44堕天使ベリス	P184
妖魔	ロア	47	LV41地霊ティターン×LV37霊鳥フェニックス	P200
聖獣	ビャッコ	47	LV38妖精トロール×LV38龍王オトヒメ	P190
霊鳥	スザク	47	LV38龍王オトヒメ×LV47妖魔ロア	P186
妖精	オベロン	48	LV41地霊ティターン×LV41妖魔テング	P205
龍神	セイリュウ	48	LV44霊鳥ヤタガラス×LV44龍王ナーガラジャ	P193
神獣	ゲンブ	48	LV43女神フレイア×LV43魔獣ケルベロス	P189
堕天使	ガープ	49	LV42天使ヴァーチャー×LV43魔獣ケルベロス	P207
天津神	ヒノカグツチ	49	LV46破壊神チェルノボグ×LV36天使パワー	P185
魔獣	グリフォン	50	LV40聖獣パピルサグ×LV44堕天使ベリス	P201
妖魔	イフリート	50	LV46妖鬼ヤクシャ×LV44堕天使ベリス	P200
女神	パールヴァティ	50	LV47霊鳥スザク×LV36天使パワー	P187

DARK系悪魔の作り方

先に述べたチェフェイ戦で役に立つDARK系悪魔のうち、テスカポリトカのみはDARK系悪魔の3身合体で作れない。テスカポリトカを作るには、破壊神チェルノボグと堕天使デカラビアの組合わせが簡単だろう。ニャルラトホテプとマンティコアは、それぞれ邪神ナラギリと妖獣ギュウキをベースにしたDARK系悪魔の3身合体を行なう。ナラギリは破壊神アレスと妖鬼ハンニャで、ギュウキは魔獣オルトロスと妖鬼アズミで作るといい。

DARK系悪魔の3身合体では、すべての材料をDARK系にしないと、高レベルの仲魔は作れない。

v.s.妖獣チェフェイ(最強Ver.)

妖獣チェフェイ
DARK-NEUTRAL

v.s.妖獣チェフェイ①―⑦

妖獣チェフェイ

妖獣チェフェイ

妖獣チェフェイ③
DARK-NEUTRAL

妖獣チェフェイ②

妖獣チェフェイ⑤

妖獣チェフェイ⑥

妖獣チェフェイ⑦

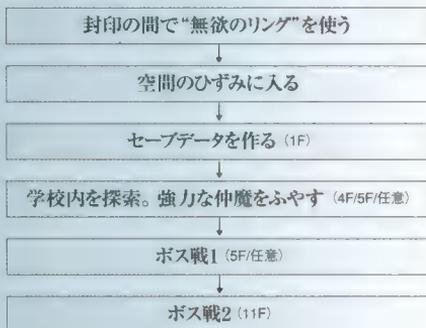
v.s.改造教師オオツキ4

改造教師オオツキ1

軽子坂高校2

01 軽子坂高校2序盤の歩き方

すべての魔界の封印を解くと、そこには見慣れた学校が。しかし、何かが違う。この学校には4F以上はなかったはずだ。幸いコンピュータ室でのセーブや体育館にある邪教の館、3Fのアリスの部屋は機能しているようだ。そして、もうひとりだけいつもと変わらない人がいる。保健室の香山先生だ。なぜ彼女だけは無事なのだろうか？　その理由は、魔界を出現させた張本人、ハザマに問いただすしかない。

魔界化した学校へは、パートナーがユミかレイコのときに訪れることになり、ユミの場合はここがラストステージとなる。主人公のレベルが50以下なら5Fへは行かずに、回復の泉がある4F内で経験値を稼いだり、新たな仲魔を作っておこう。主人公のレベルが53以上になっても、6F以上へは行かないほうがいい。魔神皇を名乗るハザマと戦うためには、やっておかなければならないことが山ほどある。

02 中盤までのおすすめパーティ

学校の5F以上を探索するなら、まず邪鬼ヘカトンケイル（LV64）を加えておきたい。全体に強烈な攻撃ができるうえ属性もNEUTRALなので、仲魔を増やす際のパーティ属性を気にする必要がない。女神パールヴァティ（LV50）や龍神セイリュウ（LV48）、霊鳥スザク（LV47）あたりもおすすめだ。4Fに出現する妖鬼ヤクシャ（LV47）もいいのだが、これは仲魔にするよりも倒して"練気の剣"を入手したい。

またヤクシャを倒して入手した"練気の剣"を使って、新たな合体剣も作っておこう。"無想正宗"ならすでに1本は手に入れているはずだが、パートナーにも合体剣を装備させたい。パラメータのアップが望めるからだ。パートナーの攻撃は"神経弾"を装備した銃で行なったほうがいい。物理攻撃を反射する邪鬼ギリメカラ（LV53）や銃が効かない邪神テスカトリポカ（LV45）以外の敵には、まだまだ銃が役に立つ。

非常に使い勝手のいいヘカトンケイル。仲魔にするには、主人公のレベルが55以上必要。

複数で登場する妖獣マンティコア（LV51）は、経験値稼ぎにはもってこいの相手だ。

03 6Fより先に進む前に

魔神皇となったハザマと戦うなら、主人公のレベルを60以上にしておきたい。理由はあとで述べるが、ここではそれ以前の注意事項について述べておく。

まず各魔界でやり残したことがないか振り返ってみよう。学校には販売店がない。必要なアイテムは貪欲界で購入しておこう。また各魔界の特定の場所に出現する"希少敵"が貴重なアイテムを落とすこともあるし、嫉妬界や貪欲界の特殊宝箱からは貴重な武具が手に入る。ほかにも、カジノやラグの店、合体剣の強化など、やれることはまだまだあるはずだ。

さらに学校の5Fには、意外な場所にボスが隠れている。そのボスの名は魔王アンリ・マンユ。この悪魔との戦闘は避けることも可能だが、少しでも経験値を稼ぎたいなら戦っておくべきだ。ちなみにアンリ・マンユは、唯一会話ができるボスでもある。詳しくはP118の攻略情報を参照してほしい。

これは怠惰界に登場した魔人ゴトウ。彼以外にも、さまざまな場所に希少敵が潜んでいる。

5Fに潜んでいるアンリ・マンユ。彼と戦うことで、主人公のレベルが格段にアップする。

04 魔神皇に勝つためのパーティ構成

主人公のレベルを60まで上げたら、いよいよ魔神皇との戦いを想定したパーティ構成を考えたい。なぜ、レベル60にこだわったのか？　それは魔王ヘカーテ(LV60)を確実に作るためである。ヘカーテの作り方は簡単で、女神と夜魔の組み合わせならなんでも構わない。ヘカーテさえできれば、DARK系悪魔の3身合体で魔王アカ・マナフ(LV67)にすることができる。アカ・マナフは強力な特技こそもっていないが、魔神皇と相性がいいCHAOS属性であるうえ、レベル60以下のLIGHT系悪魔とは比較にならない攻撃力を誇る。また地母神ドルガー(LV59)の"冥界破"も魔神皇に強烈なダメージを与えられる。ぜひ作っておきたい。

対魔神皇戦では、味方の命中率を上げる"スクカジャ"の魔法が必須となる。スクカジャを継承した高レベルの仲魔を作るには、まず夜魔ナイトメア(LV19)×夜魔インキュバス(LV27)×魔獣オルトロス(LV26)で破壊神アレス(LV33)を作り、これに精霊シルフ(LV26)を2回合体させる。これでスクカジャを継承した破壊神セイテンタイセイ(LV53)ができあがる。ただし合体させる悪魔は、すべて会話で仲魔にしたものを使うこと。余計な魔法を継承していると、スクカジャを継承できなくなるからだ。また先のアレスは、今後上位の仲魔に"スクカジャ"や"タルカジャ"を継承させる際の基本となるので、作り方をよく覚えておこう。魔神皇との詳しい戦い方は、P118を参照のこと。

ヘカーテからランクアップさせれば、ほぼ確実にサマリカームを継承させることができる。

ヘカーテからはすぐ上のロキやアスタロトも簡単に作れる。いずれも非常に使える仲魔だ。

スクカジャをもつセイテンタイセイ。シルフを使って順次継承できるのは、この悪魔が最後。

軽子坂高校【4F】

宝1:空　宝2:空　宝3:煙幕弾　宝4:金丹

※仲魔を治療できる回復施設はこの階層にしかないので、こまめに訪れることになる

※出現する敵はいずれもやっかいだが、集団で登場する邪鬼エキンム(LV46)にはとくに注意したい

※ユミとレイコルートで"練気の剣"を落とすのは、妖鬼ヤクシャ(LV46)のみ。出現するのもこの階層のみだ

出現悪魔リスト Devils List

4F

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム
邪神	45	テスカトリポカ	○	秘孔針
妖鬼	46	ヤクシャ	△	練気の剣
邪鬼	46	エキンム	○	トパーズ
凶鳥	47	フレスベルグ	○	グレイプニル
妖魔	47	ロア	○	マハザンストーン
邪龍	48	バジリスク	○	メデューサの弾
堕天使	49	ガーブ	○	メタルカード
外道	49	オールドワン	△	アメジスト

軽子坂高校【5F】

A：ボス戦1　宝1：マッスルドリンコ

※アンリ・マンユと会話する際は、主人公のレベルに注意。低すぎると逃げられてしまう

※各所にある落とし穴はすべて4Fに落ちる。中央北にある2と3以外は使う必要がない

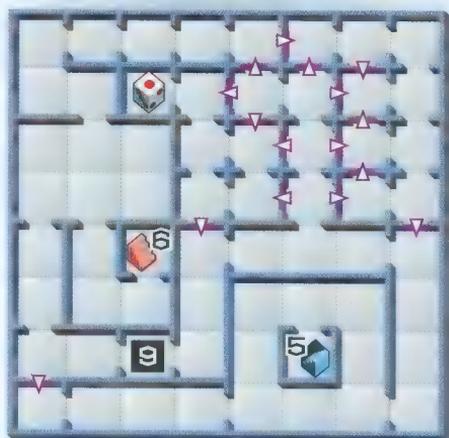
※注意すべき敵は、物理攻撃を反射する邪鬼ギリメカラ(LV53)。"悪魔のキス♀"ももっているので、できるだけ戦わないほうが賢明

※天使ドミニオン(LV52)から入手できる"青銅の箱"は非常に便利なアイテム。これまでに戦ったことのある敵(ボス以外)を呼び出せるのだ。ただし使用するのは、アンリ・マンユと戦ったあとにしたい。　※希少敵出現フロア

出現悪魔リスト Devils List【希少敵は含まない】

5～6F

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム
魔獣	50	グリフォン	○	ルビー
妖魔	50	イフリート	○	ファイナルガード
夜魔	51	ニュクス	○	オニキス
妖獣	51	マンティコア	○	アクアマリン
龍王	51	ヴリトラ	△	サファイア
天使	52	ドミニオン	○	青銅の箱
地霊	53	ムスッペル	△	光の弾丸
邪鬼	53	ギリメカラ	○	ファイナルガード

軽子坂高校【6F】

※イベントや宝箱は一切ない。出現する敵も5Fと同じなので、魔神皇戦に向かうとき以外は訪れる必要はない

※マップ北の一方通行の壁に注意しよう。迷うと余計な戦闘が発生するため、エストマを唱えて探索することをおすすめする

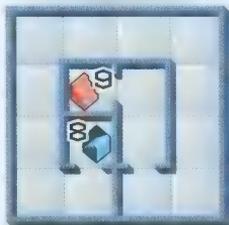
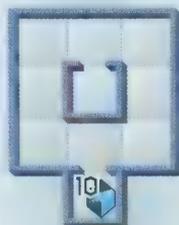
※希少敵出現フロア

※7Fから11Fまでは悪魔が出現しない。11Fの最後の部屋で待つ相手は、もちろん魔神皇だ

軽子坂高校

軽子坂高校

仲魔の合体例リスト

LV51～60

種族	名前	レベル	合体例	データ検索
夜魔	ニュクス	51	LV45鬼女ダーキニー×LV43魔獣ケルベロス	P202
龍王	ヴリトラ	51	LV47霊鳥スザク×LV50妖魔イフリート	P199
大天使	ウリエル	51	LV36天使パワー×LV36堕天使デカラビア×LV44堕天使ベリス	P184
天使	ドミニオン	52	LV38妖精トロール×LV44堕天使ベリス	P197
国津神	オオナムチ	52	LV51龍王ヴリトラ×LV41地霊ティターン	P195
地霊	ムスッペル	53	LV46妖鬼ヤクシャ×LV45鬼女ダーキニー	P203
破壊神	セイテンタイセイ	53	LV48神獣ゲンブ×LV50妖魔イフリート	P193
妖精	ティターニア	54	LV47妖魔ロア×LV51夜魔ニュクス	P205
国津神	タケミナカタ	54	LV52国津神オオナムチ×LV22精霊ノーム	P195
堕天使	アガレス	55	LV50魔獣グリフォン×LV52天使ドミニオン	P206
女神	ラクシュミ	55	LV43妖精クー・フーリン×LV54国津神タケミナカタ	P187
鬼女	ボルボ	56	LV46妖鬼ヤクシャ×LV50妖魔イフリート	P209
神獣	バロン	56	LV50女神パールヴァティ×LV50魔獣グリフォン	P189
妖魔	ガネーシャ	57	LV46妖鬼ヤクシャ×LV52天使ドミニオン	P200
魔神	インドラ	57	LV43女神フレイア×LV44堕天使ベリス	P189
龍神	イツァム・ナー	58	LV50女神パールヴァティ×LV51龍王ヴリトラ	P193
天津神	タケミカヅチ	58	LV50女神パールヴァティ×LV47妖魔ロア	P185
鬼女	ランダ	59	LV56鬼女ボルボ×LV12精霊アクアンズ	P209
龍王	ヤマタノオロチ	59	LV51龍王ヴリトラ×LV12精霊アクアンズ	P199
地母神	ドルガー	59	LV48龍神セイリュウ×LV50妖魔イフリート	P193
破壊神	インドラジット	59	LV50妖魔イフリート×LV56神獣バロン	P192
妖魔	ハヌマーン	60	LV57妖魔ガネーシャ×LV12精霊アクアンズ	P200
魔神	トール	60	LV55女神ラクシュミ×LV59地母神ドルガー	P189
大天使	ラファエル	60	LV59地母神ドルガー×LV52天使ドミニオン	P184

※大天使ウリエルは、LV49天津神ヒノカグツチ×LV46破壊神チェルノボグでも作ることができる。ただし3身合体のほうが簡単だろう。

vs 魔王アンリ・マンユ

魔王アンリ・マンユ

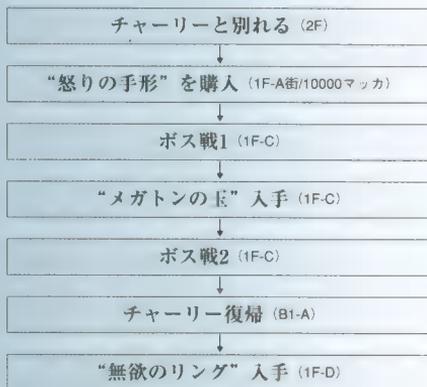
vs 魔神皇

魔神皇ハザマ

憤怒界

01 憤怒界の歩き方

チャーリーをパートナーにした場合のみ訪れる憤怒界は、壁が炎で表現されているため視界が悪い。マップをよく見つつ1F-Aの街を目指そう。街には販売店があるが、最優先で購入すべきは主人公の防具。男性なら"ヤクト"シリーズを、女性なら"シュツルム"シリーズを購入しよう。いずれ離れるチャーリーの防具は、あとまわしで構わない。武器は銃を強化するよりも、街外れにいる魔界びとから"無想正宗"をもらったほうが、今後の戦いが楽になる。

ここ憤怒界では、イベントアイテムである"怒りの手形"の購入をはじめ、何かとお金がかかるので、必要なものだけを購入したい。所持金が足りないときは、先の怠惰界でDARK系悪魔と戦って稼ごう。防具と剣の準備が整ったら2Fに戻ってチャーリーと別れ、1Fで手形を購入する。この時点で主人公のレベルが30以上ならば、1F-Bから先へ進むといい。

02 "メガトンの玉"を入手するには

複雑なワープを経てB1-Aのハザマが出現する部屋に到達すると、ハザマから"メガトンの玉"を入手するように命令される。メガトンの玉の入手には、1F-Aの魔界びとが語るように、力と体力の合計が30以上ある仲魔が必要。この条件を満たす最低レベルの悪魔は、破壊神アレス(LV33)と邪鬼ラクシャーサ(LV33)しかいない。今後の戦力として役に立つのはアレスだろう。主人公のレベルを33以上にし、材料になる仲魔を加えて1F-Aの街に戻ろう。

アレスを作るには、チャーリールートの場合、憤怒界に出現する妖精ケルピー(LV29)×妖魔ハオカー(LV31)×魔獣オルトロス(LV26)の組み合わせがおすすめ。アレスは"タルカジャ"と"スクカジャ"という便利な魔法をもっているため、余計な魔法を継承させたくない。なお"メガトンの玉"を入手するためには、ボスである堕天使アムドゥシアスと戦う必要がある。

魔界びとから確実な情報を得るためには4000マッカも必要。憤怒界ではお金がものをいう。

アレスは非常に頼りになる仲魔なので、自分なりの合体パターンをマスターしておきたい

03 憤怒界でのボス戦

憤怒界でのボス戦は2回。1回目が“メガトンの玉”を入手する前の堕天使アムドゥシアス戦で、2回目が入手後の改造教師オオツキ3戦だ。両者ともイベントで仲魔にできる魔獣ケルベロス（LV43）とアレスを仲魔にしていれば恐れる相手ではないが、万全を期して、ほかの仲魔たちも強化しておきたい。おすすめは龍王ナーガ（LV25）、妖鳥アエロー（LV28）、そして女神アメノウズメ（LV27）の3体。ナーガのラクカジャ、アエローのタルカジャ、アメノウズメの回復魔法が役に立つ。

またこの時点でケルベロスを仲魔にしていない場合は、憤怒界のB2で仲魔にできる魔獣セルケト（LV30）や妖鬼ヤクシニー（LV33）で代用するといい。ちなみに、アエローの属性はLAW、アレスはCHAOSと異なるが、同時に召喚することが可能。しかし同時に召喚する仲魔によっては不可能な場合もあるので注意したい。これは画面上に数値として現われない属性値に関係しているのだ。詳しくはP224からの“悪魔の属性と特徴”を参考にしてほしい。

アエローも合体には欠かせない悪魔。憤怒界には登場しないので、合体で作り出そう。

思い切ってLAW属性のパーティを組むのも面白い。多少レベルは高めになるが……。

04 チャーリーが復帰したら

オオツキを倒し、屈辱的な魔神皇の像への礼拝をすますと、チャーリーがパーティに戻ってくる。だがチャーリーのレベルや装備は別れたときのまま。まずは彼を強化させるために防具を購入し、B2でレベルアップさせよう。ここで天使プリンシパリティ（LV31）とDARK系の悪魔をすべて倒して経験値を稼ぐといい。プリンシパリティは、チャーリールートでは唯一“練気の剣”を落とす悪魔だ。この剣が手に入れば、魔界びとからもらった“無想正宗”以外の合体剣も作れるようになる。またB2は宝石の宝庫でもある。満月時に宝石を集めておこう。チャーリーと仲魔を強化したら、魔神皇に連れ去られたリュウイチとアキコを捜しに行く。彼らは1F-Dのどこかにいるはずだ。

リュウイチとアキコを捜していると、必然的にイベントアイテム“無欲のリング”を入手することになる。このアイテムさえ手に入れてしまえば、憤怒界に用はない。魔界から脱出すべく、封印の間へ急ごう。

封印の間ではオオツキと魔神皇との最終戦が待っている。オオツキはともかく、魔神皇は想像以上に強い。主人公のレベルが43未満では太刀打ちできないだろう。破壊神チェルノボグ（LV46）がほしいところだが、少なくとも妖精クー・フーリン（LV43）や国津神サルタヒコ（LV43）を作れるようになっておきたい。

練気の剣を手に入れたら、すぐに霊鳥を利用してチャーリー用の合体剣を作っておこう。

特定の宝石をもっていない状態で魔法の箱を開けると、希少敵アリスが出現することがある。

憤怒界 [3F]

A:魔界びと("怒りの手形"がなければ通行できない)

宝1:流星錨

宝2:見晴らしの玉

宝3:運の香

宝4:コアシールド

※憤怒界では炎によって視界が妨げられるので、マップをよく見ながら進もう

※希少敵出現フロア。無想正宗を装備してから戦いに行きたい

憤怒界 [2F]

A:チャーリーがパーティから離れる

宝1:速さの香

宝2:2000MAG(トラップ:毒)

※Aに行くとチャーリーが去ってしまう。この前に1Fの街に行き"無想正宗"をもらっておくこと

出現悪魔リスト Devils List 【希少敵は含まない】

3F/2F

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム	種族	LV	名前	出現	落とすアイテム
外道	16	クリス・ザ・カー	○	呪いの歯車	地霊	18	ドワーフ	○	バキュームアクス
凶鳥	17	フリアイ	○	アセイミナイフ	夜魔	19	ナイトメア	○	ディスチャーム
堕天使	17	フリアイ	○	アセイミナイフ	魔獣	20	ネコマタ	○	トリプルダガー
妖樹	18	マンドレイク	○	檜の木剣	妖獣	20	ヌエ	○	バックソード

憎怒界【1F-A】

A:魔界びと

B:魔界びと

※Aにいる魔界びとから“怒りの手形”を10000マッカで購入できる

※Bにいる魔界びとの「ジャンプさせますか?」の問いには“NO”と答えよう。これで“無想正宗”が手に入る

※チャーリールートでは、ここが最後の販売店。装備はゆっくりそろえていけばいい

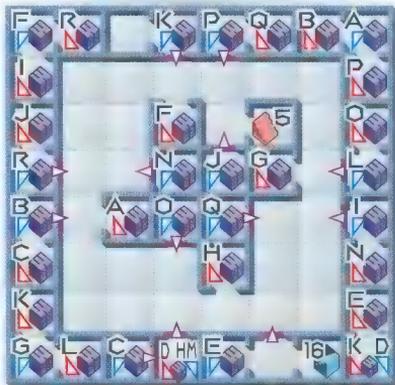
※記録の石版に行くには、いちど1F-BからB1-Aを通過しなければならない

※記録の石版の近くにいる魔界びとからの情報は“メガトンの玉”に関するもの。お金を支払って聞く必要はない

憎怒界【1F-B】

※複雑なワープゾーンが広がる。最終的に向かうのはB1-Aへの下り階段(16)。最短ルートはA→B→C→D→Eの順に進めばいい

出現悪魔リスト Devils List

1F-B/B1-A

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム	種族	LV	名前	出現	落とすアイテム
堕天使	21	ブエル	○	ヒランヤ	邪鬼	25	オーガ	○	アクアフレイル
龍王	23	ノズチ	○	金丹	妖魔	25	イソラ	○	パール
妖鬼	24	ハンニャ	○	真紅の長巻	龍王	25	ナーガ	○	スキップハンマー
天使	24	アークエンジェル	△	プラズマソード	妖鬼	28	トゥルダク	○	ソニックブレード

憤怒界 [B1-A]

A:ハザマがいる

B:リュウイチがいる

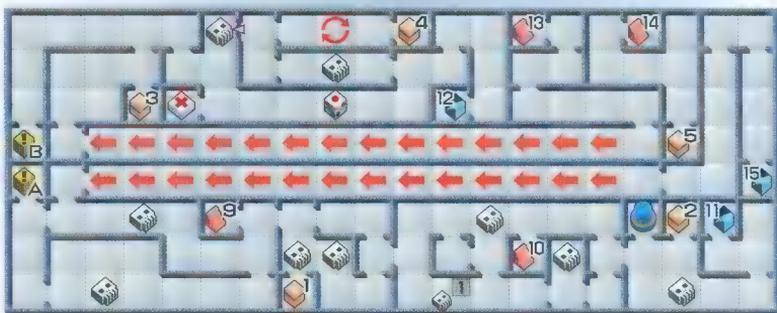
C:B1-BのAにワープする

D:B1-BのBにワープする

宝1:コアシールド

※ハザマからの命令イベントは3回発生する。ひとつのイベントをクリアしていない状態で話しかけても、相手にしてもらえない

※記録の石版まで戻るのが面倒な場合は、間欠泉から脱出するといい

憤怒界 [B1-B]

A:B1-AのCにワープする　B:B1-AのDにワープする　宝1:チャクラポット　宝2:力の香(トラップ:毒)　宝3:魔力の香　宝4:ソーマ

宝5:ファーガスの剣

※このフロアをマッピングするためには"コアシールド"が必須。効果が切れる次の新月までに、ダメージゾーンを通過してしまおう

出現悪魔リスト Devils List

1F-CD/B1-B

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム
魔獣	26	オルトロス	○	ガーネット
地霊	27	ツチグモ	○	半裂きの鎌
妖獣	27	ギュウキ	△	サウザンニードル
鬼女	29	ラミア	○	サウザンニードル
妖精	29	ケルピー	△	バイタルランス
天使	31	プリンシパリティ	○	練気の剣
妖魔	31	ハオカー	○	風魔の脇差
邪龍	32	ワイバーン	○	バイタルランス

憤怒界【1F-C】

A:メガトンの玉(入手するには力と体力の合計が30以上の仲魔が必要)

B:ボス戦1(堕天使アムドゥシアス)　C:ボス戦2(改造教師オオツキ3)

※ハザマからアムドゥシアス戦はB1-Aの南側から、オオツキ戦はB1-Aの北側から進むようにいわれるが、オオツキ戦も南側から行くことができる

※このフロアに出現する敵はB1-Bと同じ。回復施設のない場所で戦闘を続けるのは危険極まりない。経験値稼ぎや仲魔集めは、B1-Bで行なおう

販売店リスト Shop List

武器屋 WEAPONS【1F-A】

名前	値段
ギガスマッシャー	ħ36000
国友の銃	ħ44000
レールガン	ħ50000
轟雷砲	ħ65000
デスペルショット	ħ120
プルトニウム弾	ħ70
コロナショット	ħ180
光の弾丸	ħ150

防具屋 ARMORS【1F-A】

名前	値段
パンツァーヘルム	ħ10000
ヤクトヘルム	ħ18000
シュツルムヘルム	ħ24000
パンツァースーツ	ħ30000
ヤクトアーマー	ħ42000
パンツァフィスト	ħ10000
ヤクトグラブ	ħ14000
シュツルムグラブ	ħ20000
パンツァーレッグ	ħ17000
ヤクトレッグ	ħ21000
シュツルムレッグ	ħ28000

万屋 YOROZUYA【1F-A】

名前	値段
ディストーン	ħ400
ディスパライズ	ħ300
ディスポイズン	ħ150
ディスチャーム	ħ200
ファイナルガード	ħ540
見晴らしの玉	ħ300
ヒランヤ	ħ1200
金丹	ħ2000

憤怒界 [B2]

A:魔神皇の像

宝1:コアシールド　宝2:コアシールド　宝3:コアシールド　宝4:ルビー(満月時のみ)

宝5:ガーネット(満月時のみ)　宝6:ディスパライズ(トラップ:毒)　宝7:アクアマリン(満月時のみ)　宝8:空

宝9:サファイア(満月時のみ)　宝10:トパーズ(満月時のみ)　宝11:知恵の香　宝12:オパール(満月時のみ)

宝13:運の香　宝14:エメラルド(満月時のみ)　宝15:体力の香　宝16:ダイアモンド(満月時のみ)

宝17:パール(満月時のみ)　宝18:ディスポイズン　宝19:ターコイズ(満月時のみ)

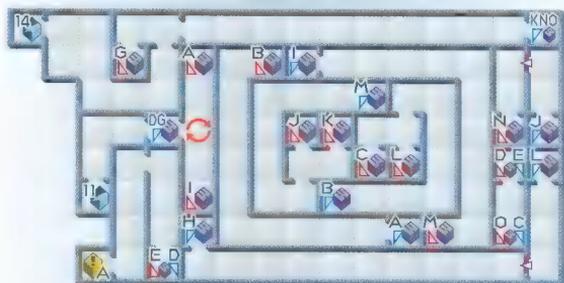
※魔神皇の像の前でひざまずくまで、イベントは終了しない

※宝石の入った魔法の箱から出現する希少敵アリスについてはP266参照

出現悪魔リスト Devils List【希少敵は含まない】

B2

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム
魔獣	30	セルケト	○	半裂きの鎌
邪龍	32	ワイバーン	○	バイタルランス
妖鬼	33	ヤクシニー	○	黒旋風
凶鳥	34	アンズー	○	ガーネット
妖樹	35	イグドラジル	○	ソーマ
地霊	35	ウベルリ	○	ダイアモンド
堕天使	35	フォルネウス	△	ディスチャーム
外道	36	ドッペルゲンガー	○	身代わりの玉

憤怒界 [1F-D]

A:リュウイチとアキコの像

※リュウイチとアキコの像に触れると"無欲のリング"が手に入る

※最短ルートはA→B→C→D→E

BOSS 13

v.s.堕天使アムドゥシアス

堕天使アムドゥシアス

NEUTRAL

BOSS 14

v.s.改造教師オオツキ3

改造教師オオツキ3

NEUTRAL

ボス戦で役に立つ仲魔たち1

魔神皇と戦う際に、ぜひとも加えておきたい仲魔の作り方を紹介する。合体に使用する悪魔は、すべて会話で仲魔にしたものを使用している。またここには紹介していないが、普通の合体で作れる妖精クー・フーリン(LV43)も非常に頼りになる仲魔だ。ボス戦までにぜひ加えておこう。

地母神キクリヒメ (LV39)

・妖魔ハオカー×妖精ケルピー×魔獣オルトロス→破壊神アレス(A)　・魔獣オルトロス×夜魔ナイトメア→妖鳥アエロー
・上記妖鳥アエロー×精霊シルフ→妖鳥マッハ　・上記妖■マッハ×破壊神アレス(A)

所持魔法				
	タルカジャ	スクカジャ	メディラマ	リカーム

※作るのがたいへんだが、いるとかなり役に立つ

妖鬼シュテンドウジ (LV40)

・破壊神アレス(A)×妖精ケルピー

所持魔法				
	タルカジャ	スクカジャ	――	――

※ちょっと頼りない気もするが、比較的簡単に作れる。予備として作っておくといいだろう

天津神オモイカネ (LV41)

・天使プリンシパリティ×破壊神アレス(A)

所持魔法				
	スクカジャ	メディラマ	――	――

※オモイカネはMPが多いので、カジャ系魔法ではなく、あえて回復■法をふたつ継承させてもいい

龍王ナーガラジャ (LV44)

・龍王ノズチ×妖魔ハオカー×妖精ウィリー→地母神ヴェスタ
・上記地母神ヴェスタ×上記妖鬼シュテンドウジ×破壊神アレス(A)

所持魔法				
	ラクカジャ	タルカジャ	スクカジャ	――

※このナーガラジャを基本にして、下記の龍神ペクヨンや国津神サルタヒコを作るといいだろう

龍神ペクヨン (LV41)

・上記龍王ナーガラジャ×破壊神アレス (A)

所持魔法				
	ラクカジャ	スクカジャ	――	――

※アレスの代わりに地霊ウベルリを使えば、"スクカジャ"をもつ国津神サルタヒコになる

精神世界

精神世界の歩き方

ひたすら真っ白な世界が続く精神世界。ここでは魔神皇としてではなくひとりの人間としてのハザマの人生が語られるのだが、そこに今回の事件の謎を解くための重要な答えが隠されている。また精神世界には階層はないが、相互ワープと一方通行のワープなどによって広大な迷宮が形成されている。行き止まりの小部屋ではハザマに関する重要なイベントを見ることができるため、最短ルートを探すのではなく、すべてのイベントを確認しつつ進んでほしい。

出現する悪魔は、ほとんどがレベル60以上。回復の泉や記録の石版もなく、安心して歩き回るには、主人公にかなりの経験を積ませておく必要がある。最後の部屋で待つボスは先の魔神皇をはるかにしのぐ実力をもつだけに、主人公のレベルを65以上にしておきたい。銃の弾や回復用、攻撃用のアイテムなど、最終決戦にそなえて万全の準備を整えておこう。

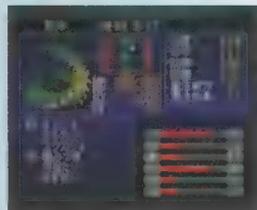
出現する悪魔のうち、魔王ヘカーテは倒しておきたい。ボス戦で必須の"ソーマ"が手に入る。

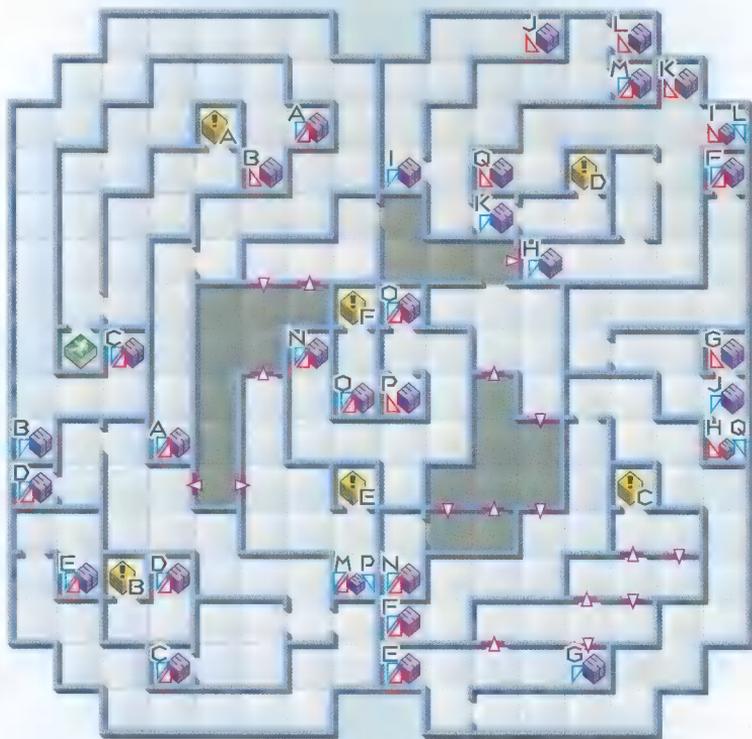
主人公のレベルを上げるには"青銅の箱"でアンドロマンユを呼び出すのが一番いいだろう。

最終ボスと戦うために

最終戦に臨む際、主人公のレベルを70以上にするのは難しいだろう。少なくともレベル65以上はほしいところだが、レベルよりも敵の特性を意識したパーティを組むことが重要。この世界で戦う魔神皇は、先の魔神皇と最強バージョンのチェフェイを足して、さらにパワーアップさせたような存在。途方もなく高いHPと破魔や呪殺攻撃をもち、さらに"デカジャ"や"ランダマイザ"まで所持している。

ともに戦う仲魔は、主人公のレベルが65以下なら魔王アスタロト(LV65)と地母神ドルガー(LV59)。66以上なら破壊神スサノオ(LV66)がおすすめ。後衛は女神ノルン(LV61)か女神ラクシュミ(LV55)がいい。そして"スクカジャ"が使える仲魔を忘れずに加えておくこと。P133に紹介した、ボス戦で役立ちそうな仲魔も参考にしてほしい。もちろん主人公とパートナーには、呪殺に耐性のある防具を装備させておこう。

魔神皇戦でもっとも重要なのは仲魔の相性。呪殺と破魔だけは絶対に受けつけない悪魔を選ぼう

次に重要なのはスクカジャだ。唱えられる仲魔を、最低2体はパーティに加えておきたい

精神世界【B2】

A～E：ハザマに関する過去の映像を見ることができる

出現悪魔リスト Devils List

精神世界

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム
邪神	55	ニャラルトホテプ	○	ダイアモンド
妖魔	57	ガネーシャ	○	ルビー
邪龍	57	ニーズホッグ	○	エメラルド
鬼女	59	ランダ	△	ディスチャーム
龍王	59	ヤマタノオロチ	○	ソーマ
魔王	60	ヘカーテ	○	ソーマ
魔王	61	ロキ	○	ロンギヌス
邪神	62	パズス	○	オパール

仲魔の合体例リスト Devils Mix List

LV61～70

種族	名前	レベル	合体例	データ検索
堕天使	サマエル	61	LV52天使ドミニオン×LV60妖魔ハヌマーン	P206
女神	ノルン	61	LV58天津神タケミカヅチ×LV51龍王ヴリトラ	P187
天津神	ツクヨミ	62	LV61女神ノルン×LV57妖魔ガネーシャ	P185
龍神	ラバブ	63	LV60魔神トール×LV59龍王ヤマタノオロチ	P193
魔神	ホルス	64	LV61女神ノルン×LV61堕天使サマエル	P189
霊鳥	ガルータ	65	LV52天使ドミニオン×LV45女ダーキニー	P186
国津神	アラハバキ	66	LV51龍王ヴリトラ×LV53地霊ムスッペル	P195
破壊神	スサノオ	66	LV58天津神タケミカヅチ×LV56鬼女ボルボ	P192
魔神	オーディン	67	LV64魔神ホルス×LV62天津神ツクヨミ	P188
大天使	ガブリエル	68	LV58天津神タケミカヅチ×LV65霊鳥ガルータ	P184
龍神	アナンタ	69	LV59龍王ヤマタノオロチ×LV65霊鳥ガルータ	P193
地母神	イシュタル	70	LV58龍神イツァム・ナー×LV60妖魔ハヌマーン	P193

※レベル71以上の仲魔の合体例はP179を参照してほしい。

DARK系悪魔の合体例リスト Devils Mix List

LV61～70

種族	名前	レベル	合体例	データ検索
魔王	ロキ	61	LV60大天使ラファエル×LV57妖魔ガネーシャ	P217
妖獣	ベヒモス	62	LV47聖獣ビャッコ×LV51夜魔ニュクス	P214
邪神	バズス	62	LV58龍神イツァム・ナー×LV53地霊ムスッペル	P211
邪鬼	ヘカトンケイル	64	LV53地霊ムスッペル×LV49堕天使ガーブ	P213
魔王	アスタロト	65	LV61女神ノルン×LV59破壊神インドラジット	P217
魔王	アカ・マナフ	67	LV61女神ノルン×LV66破壊神スサノオ	P217
邪龍	ティアマット	70	LV69龍神アナンタ×LV61堕天使サマエル	P217

※魔王アカ・マナフは、魔王ヘカーテ(LV60)をベースにした、邪龍ティアマットは、邪龍バジリスク(LV48)をベースにしたDARK系悪魔3身合体のほうが簡単。バジリスクは、夜魔サキュバス(LV32)×鬼女ダーキニー(LV45)で作成できる。

高レベルのDARK系悪魔

高レベルのDARK系悪魔を作る場合、以下のふたつの方法が考えられる。とにかく主人公よりもレベルが高く、通常の戦闘で役に立つ仲魔を作りたいなら、DARK系悪魔の3身合体を行なうといい。この場合、仲魔のレベルが主人公よりも高いあいだは役に立つが、素材となる悪魔が3体もいるため、思うような魔法継承は狙いにくい。ほとんどの場合、ディアやパトラなどの魔法を継承してしまい、ボス戦で役に立つ魔法をもたないことが多い。確実に魔法継承を狙うなら、DARK系悪魔を含む2身合体のほうがいい。この場合、主人公よりもレベルの高い仲魔を作ることはできないが、合体法則が簡単なうえ、比較的楽に魔法継承を狙うことができる。ゲーム終盤のボス戦を見越した仲魔を作るなら、この方法がおすすめだ。

具体的な例として、スクカジャを継承した邪鬼ヘカトンケイル(LV64)を作ってみよう。まず地霊ティターン(LV41)と堕天使ガーブ(LV49)で、ヘカトンケイルより1ランク低い邪鬼ギリメカラ(LV53)を作る。あとはこれに余計な魔法を継承していない破壊神アレス(LV33)を合体させればいい。このとき注意したいのが、ギリメカラとアレスのように、2体の仲魔の合計レベルが2の倍数になるようにすること。こうしないとDARK系悪魔が1ランクアップしないからだ。詳しくはP54を参照してほしい。

カジャ系魔法ならどんな悪魔が唱えても効果は変わらない。MPの消費も少なめだ。

ボス戦で役に立つ仲魔たち

いくらレベルの高い仲魔を作っても、最終ボスと戦うときに役に立たなければ意味がない。そこでここでは、ボスと相性がいいCHAOS系の仲魔たちに、どうすれば効果的な魔法を継承できるかを紹介していく。低レベルの仲魔を作る際に、あえて高レベルの仲魔を材料にすることもあるが、最終目的は、あくまで魔法を継承させることである。

基本的な組み合わせ		
夜魔ナイトメア×夜魔インキュバス×魔獣オルトロス	→	破壊神アレス(A)
妖鳥アエロー×鬼女ダーキニー	→	霊鳥ヤタガラス(B)
霊鳥ヤタガラス(B)×妖鳥アエロー×鬼女ダーキニー	→	霊鳥ガルーダ(C)
女神すべて×夜魔すべて	→	魔王ヘカーテ(D)

龍神イツァム・ナー (LV58)

・破壊神アレス(A)×龍王ヤマタノオロチ

所持魔法				
	タルカジャ	スクカジャ	エストマ	――

※カジャ系の魔法を継承させるよい媒体。魔法継承タイプが火炎系なのに注意したい

地母神ドルガー (LV59)

・地霊ティターン×龍王ヤマタノオロチ→国津神タケミナカタ　・左記国津神タケミナカタ×妖鳥アエロー

所持魔法				
	タルカジャ	冥界破	――	――

※左記以外の組み合わせでカジャ系の魔法を継承できない場合でも、必ずパーティに加えたい

女神ノルン (LV61)

・霊鳥ガルーダ(B)×鬼女ダーキニー

所持魔法				
	タルカジャ	メディアラハン	サマリカーム	――

※ダキニーの代わりに鬼女カリアッハベーラを使えば“タルカジャ”と“スクカジャ”をもつ女神ラクシュミになる

龍神ラバブ (LV61)

・上記龍神イツァム・ナー×龍王ヤマタノオロチ

所持魔法				
	タルカジャ	スクカジャ	――	――

※このラバブと魔獣グリフォンを合体させると“スクカジャ”をもつ国津神アラハバキにもなる

魔王アスタロト (LV65)

・魔王ヘカーテ(D)×妖精ウィリー→魔王ロキ　・左記魔王ロキ×夜魔ナイトメア

所持魔法				
	サマリカーム	デスバウンド	――	――

※カジャ系魔法はもたないが、呪殺攻撃を反射する相性は捨てがたい。“デスバウンド”も魅力

破壊神スサノオ (LV66)

・魔獣グリフォン×龍王ヴリトラ×霊鳥ヤタガラス(B)→魔神インドラ
上記魔神インドラ×上記龍神イツァム・ナー

所持魔法				
	スクカジャ	冥界破	――	――

※精神世界における対魔神皇戦の大黒柱。なんとかこのレベルまで上げて、絶対に作っておきたい

02
フィールドガイド
ルートB

FIELD GUIDE

ROUTE-B

■ルートBをプレイするために

ルートBをプレイするためには、右に挙げた7つの条件をすべて満たしておく必要がある。とくに4番目のアキラを仲間に加えるイベントは、アキラの申し出を1回でも断ると、その後発生しなくなるため注意したい。また最初の条件からも分かるとおり、事前に1度でもこのゲームをクリアしていなければ、プレイすることすらできない。つまりこのルートは『if...』上級者のために存在するのである。右の条件もさることながら、実際このこのルートをプレイするには、プレイヤー自身が『if...』を知り尽くしていなければならないのだ。

またルートBをプレイするにあたり、以下の点に注意したほしい。それはレベル70以下の仲魔の作り方だ。これらの仲魔を作る場合、先のルートAの合体リストをベースにして、材料の悪魔をルートBに則したものに変える必要がある。

【幽閉の塔に入るための条件】

1 ルートAのパートナーのうち、いずれかひとりのルートをクリアする
2 風紀委員からアキラの噂を聞く
3 1F物置とクラブ部室で武器と防具を入手する
4 1F廊下の行き止まりでアキラを仲間にする
5 1Fコンピュータ室前で幽鬼ガキを倒し、悪魔召喚プログラムを入手する
6 3Fの2-Hで八幡先生からアームターミナルを入手する
7 1F校務員室のマンホールに入る

■アキラとともに歩くルート

アキラとともに訪れるこのルートBでは、主人公たちは“幽閉の塔”と呼ばれる塔のなかを歩くことになる。この塔は右のように6つのフィールド(ノモス)に分かれ、それぞれのノモスには強力なボスが待ち構えている。強力なボス、そうこのルートに登場するボスは、ルートAに比べて格段に強いのだ。HPが高いという理由もあるが、ほとんどのボスがカジャ系の魔法を打ち消す“デカジャ”や回復魔法をもっている。これらの敵を打ち倒すには、強力な仲魔を作り出すとともに、高い戦略テクニックが要求されることだろう。

幽閉の塔のもうひとつの特徴として、地のノモスから天のノモスまで、すべてのノモスが連続してつながっていることが挙げられる。プレイヤーはただひたすら、この塔を上っていかなければならない。もちろん特定のフロアにはそのノモスを守るボスがおり、このボスを倒さない限り先に進むことはできない。しかし、塔を1階ずつ上っていくこと。それがこのルートを克服する大きな目安となるだろう。

――札つきの不良少年アキラ。彼は非常に強力な力で主人公を手助けしてくれる。
しかしその反面、彼とともに進むこの幽閉の塔は、もっとも困難がともなうルートでもある

■ルートBのみにある施設

幽閉の塔には、ルートAの各魔界には見られなかった3つの施設がある。これらはいずれも使用するまでに特定の手順を必要とするが、1度クリアしてしまえば。その後、非常に役に立つ施設となる。

このうち玄室の扉については以下で解説するが、残るふたつは、どちらも塔内の移動を手助けする施設。簡単にいえば塔を自由に上下できる“エレベータ”のようなものだ。間欠泉のバルブを開けば、そのノモスの最下層から一気に最上層まで瞬間移動できるし、SHOOTを利用すれば、ひとつ下のノモスまで楽に下りることができるのだ。

また施設ではないが、第1ノモスの5Fに出現する悪魔は、マッカとMAGを稼ぐための絶好のターゲット。ルートAにおける怠惰界のDARK悪魔に相当するものといえる。主人公のレベルが35以下の場合は驚異だが、第1ノモスのボスを倒したあとは、ここで戦ってマッカやMAGを増やしておきたい。

【玄室の扉】	ある力を得たアキラのみが開けることのできる扉。それぞれの扉の先には、強力な3体の悪魔たちが幽閉されている。
【間欠泉のバルブ】	天のノモスを除くすべてのノモスの上層部にあるバルブ。このバルブを開くことで、その後間欠泉を使用できるようになる。
【SHOOT】	落とし穴の一種で、各ノモス間の移動距離を短縮してくれる。とくにすべての施設がそろっている6Fに集中している点は見逃せない。

■難易度の高さを克服する方法

幽閉の塔の難易度を高くしているのは。強力なボスや複雑なフィールド構成だけではない。出現する悪魔のレベルが総じて高いため、エストマで悪魔の出現を簡単に抑えられないことも、重要な要素のひとつだ。あと1階上れば記録の石版や回復の泉があるという場合に限って、このような高レベルの悪魔が出現したり、2～3回連続して悪魔が出現することが多々あるようにに感じられる。

ではこの塔を安心して歩く方法はないのだろうか？　もちろんある。右に挙げた5つの方法は、その一例だ。まず序盤は幽閉された3体の悪魔の力を借り、中盤以降は合体剣やカジノの景品を利用する。カジノの資金は5Fに出現する悪魔から稼ぐといい。そして終盤は特殊宝箱から入手できる究極の防具や、他のルートではなかなか作れない高レベルの仲魔たちを利用するといいだろう。しかしもっとも重要なことは、本書の情報を隅々まで読み、先を見越した準備を整えてから進むことだ。

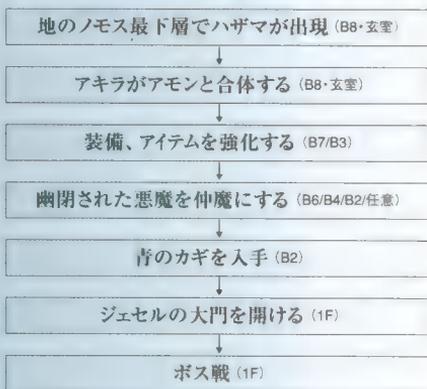
【幽閉された悪魔】	地のノモスに幽閉された3体の悪魔たち。彼らの助けを借りるには特定の条件を満たす必要があるが、苦労して仲魔にするだけの価値はある。
【強力な合体剣】	ルートAでは“無想正宗”をタダで入手できたが、このルートにはない。ただし出現する悪魔から“練気の剣”を入手する機会はもっとも多く、また材料となる仲魔も作りやすい。
【カジノを利用する】	幽閉の塔のカジノは6Fにある。優先して入手したいのは“キュウキ”シリーズの防具と“ラスタキャンディ”。問題はコインを増やす手段だ。
【特殊宝箱】	ルートAでは入手するために困難な条件がともなったが、ルートBでは非常に簡単。ただし装備できるのは男性のみなので注意したい。
【高レベルの仲魔】	天のノモスに足を踏みいれると、主人公たちのレベルは否応なく上がる。あまり高レベルな仲魔を作ると、敵に物足りなさを感じるほど。

地のノモス

01 地のノモスの歩き方

アキラとともに駆け込んだマンホール。そこは、幽閉の塔（ノモス）と呼ばれる塔の最下層に通じていた。このことは、ノモスに入った瞬間に起こるイベントによって"人間ではなくなったアキラ"の口から語られる。主人公はゲーム開始後すぐにハザマの意図、そしてここから抜け出すには、ノモスを支配するハザマ（魔神皇）を倒すしかないことも知らされる。

魔界びとの話では、この世界は地下から順に"地のノモス"、"第1ノモス"、"第2ノモス"、"第3ノモス"、"第4ノモス"、そして最上階の"天のノモス"と、6つのエリアに分かれているらしい。地のノモスは地上1Fの外側を含む、全部で11階層にも及ぶ地下部分にあたるようだ。ノモスから学校へと帰ることは不可能。まずは行動の記録を残すためにB10を目指すしかない。B10には、記録を残してくれる"ゼンキ"や邪教の館といった施設が用意されている。

地のノモス最下層でハザマが出現（B8・玄室）
↓
アキラがアモンと合体する（B8・玄室）
↓
装備、アイテムを強化する（B7/B3）
↓
幽閉された悪魔を仲魔にする（B6/B4/B2/任意）
↓
青のカギを入手（B2）
↓
ジェセルの大門を開ける（1F）
↓
ボス戦（1F）

02 装備の強化とアイテム

B10〜B8を歩き回り、主人公のレベルが10前後になったら、武器屋と防具屋があるB7を目指そう。ここで主人公は銃を、アキラは防具を強化したい。アキラは他のパートナーと異なり、序盤のイベントによって能力が大幅にアップする。序盤戦ではアキラを前衛に配置して剣で戦わせ、主人公は後衛から銃でサポートするのが理想的。もちろん、主人公のレベルが15前後になり所持金が増えたら、主人公、アキラともに最良の防具と銃を装備させるべきだ。

アイテムを販売する万屋と鑑定屋はB3にある。地のノモスでは回復施設や行動の記録を残す場所がB10にしかないため、アイテム購入やデータ鑑定のために何度も7フロア分を往復するのは得策ではない。もうすこしレベルが上がれば間欠泉のバルブを開けてB10から1Fまで一気に行けるようになるのだが、それまでは、B3に行くのは必要最低限に止めたい。

鑑定屋ではメモリーチェックボーナスがもらえる。ただし鑑定してもらえるのは新月のみだ

序盤に購入できる防具の場合、防御力がもっとも上がる鎧、兜の順に優先して購入しよう。

03 幽閉された悪魔たち

地のノモスには4つの玄室がある。ひとつ目は主人公たちが最初に訪れた場所、そうアキラがアモンと合体した玄室だ。そして残りのB6、B4、B2の3つの玄室には、それぞれ神獣セベク、女神ハトホル、魔神トートの3体の悪魔たちが幽閉されている。彼らは通常のボスとして交戦することもできるが、条件を満たしていれば仲魔にすることが可能。彼らをどう扱うかはプレイヤーの自由だが、ここでは"幽閉の塔"と呼ばれるノモスの意味合いから考えて、彼らを解放し仲魔にすることをおすすめする。どうしても戦闘したいという人は、P146を参考にして戦ってみよう。ちなみに、仲魔にしても倒してもその後合体で作れるようになる。

彼らを仲魔にするには、右のリストのように特定の条件を満たす必要がある。階層順ではB6のセベクが最初だが、条件面ではB4のハトホルのほうが簡単。どちらにしろトートはいちばん最後だ。まずはハトホルを仲魔に加え、アキラのレベルアップを待ってセベク、トートの順に加えていけばいい。またセベクを仲魔に加える頃には、主人公のレベルは20近くになっているはず。このくらいになったら、そろそろ地のノモスからの脱出を考えてもいいだろう。

3体の悪魔を仲魔にする条件

神獣セベク

❶1回目に"説得"を、2回目に"戦う"を選択する。アキラの力と知恵がそれぞれ12以上であれば確実に仲魔になる。それ以下の場合、戦闘後1/4の確率で仲魔になる
❷両回とも"説得"を選択した場合、アキラの力と知恵の合計が15で以上あれば1/8の確率で仲魔になる

女神ハトホル

新月のときに話すだけでいいので、最低でも彼女だけは仲魔にしておきたい。"立ち去る"を選択すると確実に逃げることができる

魔神トート

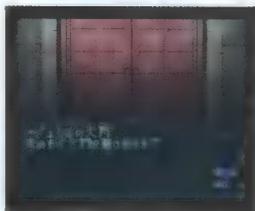
セベクとハトホルを仲魔にし、パーティに召喚した状態で話しかける。"立ち去る"を選択すると確実に逃げることができる

新月以外のときにここにいるハトホルを訪ねると、月光浴をしている姿を見ることができる。

04 地のノモスを脱出するには

最後のトートを仲魔にするころには、主人公のレベルも随分あがっているだろう。レベルが21以上ならば、いよいよ地のノモスからの脱出を考えたパーティを組みたい。戦力は解放した3体の仲魔と霊鳥ホウオウ(LV21)がいれば十分。3体の悪魔のなかでも"メギド"と"メディラマ"をもつハトホルは絶対必要。ホウオウを作るには、鬼女ハッグ(LV15)と天使エンジェル(LV14)を合体させればいい。ただし地のノモスではハッグが出現しないので、妖鬼イヒカ(LV8)と妖魔キンナリー(LV12)を合体させよう。また間欠泉を使用できるように、B1にあるバルブを開けておくことも忘れずに。B10に戻る際には、B4の落とし穴を利用してできるだけ近道を通ろう。敵との戦闘を避けたいなら、聖獣ユニコーン(LV19)にエストマを唱えさせるといい。

仲魔の用意が整ったら、B2の西側にある"青のカギ"を取りに行く。これは1Fにあるジェセルの大門を開けるために必要なイベントアイテムだ。門を開けると同時に、門番である妖獣アオパシャが襲いかかってくる。アオパシャは強敵だが、先に述べた仲魔がいればなんとか勝てるはずだ。戦い方はP145を参照。

左記の組み合わせでホウオウを作ると、ボス戦で役に立つペンパトラも継承する。

大門の先にはボスが待っている。青のカギを使う前に、もう一度パーティを確認しておこう。

地のノモス [B8]

A：ハザマ登場から、アキラとアモンが合体するまでの一連のイベントが発生

※最初から歩けるのは、B8のうち北側の玄室内のみ

※アモンと合体すると、アキラのパラメータがすべて1上がる

※アキラ合体イベント終了後の会話は、何回でも聞くことができる

地のノモス

宝1：240MAG

宝2：ボロックナイフ

出現悪魔リスト Devil List

B8玄室

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム
屍鬼	1	ゾンビドック	☆	レッガースラム
妖精	2	ウィリー	○	メタルカード
悪霊	2	ポルターガイスト	☆	見晴らしの玉
妖精	3	ピクシー	○	アクアマリン
悪霊	3	ゴースト	△	ボロックナイフ

B8ノーマル

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム
悪霊	3	ゴースト	○	ボロックナイフ
地霊	4	ノッカー	○	通常弾
幽鬼	4	ガキ	○	メタルカード
夜魔	5	キャク	○	オニキス
邪鬼	5	グレムリン	○	スライサー
凶鳥	5	チョンチョン	△	毒矢
地霊	6	コボルト	○	バトルハンマー
妖精	8	ゴブリン	△	ボロックナイフ

地のノモス【B10】

宝1：480マッカ

宝2：見晴らしの玉

※北側にある間欠泉は、B1のバルブを開いたあとに使用できるようになる

※見晴らしの玉が入っている壺からは、主人公が所持していなければ、"見晴らしの玉"を何度でも入手できる

※記録、回復、邪教の館があるこのフロアを拠点にして、LV10前後の仲魔を増やしておこう

地のノモス【B7】

宝1：傷薬

※B7以上の階層では凶鳥が多く出現する。攻撃回数が多いゴンズピストルは必須だ

※希少敵の情報はP266参照。主人公のレベルが低いうちなら、超希少敵の"パスカル"が出現することもある

出現悪魔リスト Devils List【希少敵は含まない】

B10

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム
屍鬼	1	ゾンビドック	△	レッガースラム
妖精	2	ウィリー	○	メタルカード
悪霊	2	ポルターガイスト	◎	見晴らしの玉
妖精	3	ピクシー	○	アクアマリン
悪霊	3	ゴースト	△	ボロックナイフ
地霊	4	ノッカー	○	通常弾
幽鬼	4	ガキ	○	メタルカード

B9

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム
屍鬼	1	ゾンビドック	☆	レッガースラム
悪霊	2	ポルターガイスト	○	見晴らしの玉
妖精	2	ウィリー	○	メタルカード
悪霊	3	ゴースト	○	ボロックナイフ
妖精	3	ピクシー	△	アクアマリン
地霊	4	ノッカー	○	通常弾
地霊	6	コボルト	△	バトルハンマー

B7

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム
悪霊	3	ゴースト	○	ボロックナイフ
屍鬼	4	ゾンビくん	○	傷薬
幽鬼	4	ガキ	○	メタルカード
凶鳥	5	チョンチョン	○	毒矢
屍鬼	6	ゾンビちゃん	○	ターコイズ
地霊	6	コボルト	○	バトルハンマー
凶鳥	8	フケイ	○	ディスパライズ
屍鬼	9	ゾンビせんせい	△	さそりムチ

地のノモス【B6】

A：神獣セベクが幽閉されている。条件しだいで仲魔になる
宝1：スライサー　宝2：マハブフストーン　宝3：ディスパライズ
宝4：トラップ（BIND）　宝5：マッスルドリンコ
※B6から登場する悪魔が急に強くなる。なかでも集団で登場する魔獣ケットシー（LV11）や妖精ゴブリン（LV8）には要注意。どちらも仲魔にしておいたほうが無難
※セベクを仲魔にする際にアキラの能力値が足りない場合、専用ガーディアン"ゴトウ"をつけてから出直すといい
※セベクを倒してしまった場合でも、合体で作ることは可能
※希少敵出現フロア

地のノモス【B5】

(1)：B4のSHOOTからここに落ちる
※このあたりが回復施設やセーブポイントからもっとも遠い場所。上（1F）に進むか下（B10）に帰るか悩むだろう。主人公のレベルが19以上あり、かつ聖獣ユニコーン（LV19）がいれば、エストマを唱えさせて1Fを目指したい。経験値稼ぎも1Fのほうが効率的だ

出現悪魔リスト Devils List【希少敵は含まない】

B6-B5

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム
邪鬼	5	グレムリン	○	スライサー
凶鳥	5	チョンチョン	○	毒矢
堕天使	7	ウコバク	○	ボロックナイフ
妖精	8	ゴブリン	△	ボロックナイフ
凶鳥	8	フケイ	△	ディスパライズ
妖鳥	9	ペンヌ	○	アメジスト
夜魔	10	アルプ	○	アセイミナイフ
魔獣	11	ケットシー	○	コルセック

販売店リスト Shop List

武器屋【B7】

名前	値段
ベレッタ92F	ћ400
デザートイーグル	ћ1000
ゴンズピストル	ћ4000
通常弾	ћ2

防具屋【B7】

名前	値段
フリッツヘルム	ћ280
ナップガード	ћ320
ハイレグアーマー	ћ800
カイザーアーマー	ћ1200
リベットナックル	ћ500
ジャミングアーム	ћ1200
レッガースラム	ћ500
チタニウムブーツ	ћ1200

地のノモス【B4】

宝1：運の香

A：女神ハトホルが幽閉されている。条件しだいで仲魔になる

(1)：SHOOT。B5に落下する

※ハトホルを倒してしまった場合でも、合体で作ることは可能

地のノモス【B3】

宝1：ディスポイズン

宝2：アクアマリン(満月時のみ)

※鑑定屋の使い方はルートAと同じ。ただし使えるのは新月時のみだ

※B3とB2にも希少敵の出現ポイントがある。1Fの記録の石版を拠点にして、何度かチャレンジしてみよう

出現悪魔リスト Devils List【希少■は含まない】

B4-B2

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム
妖鬼	8	イヒカ	○	ディスポイズン
屍鬼	9	ゾンビせんせい	○	さそりムチ
外道	10	ジャック・リパー	○	ジェットボーラ
魔獣	11	ケットシー	○	コルセック

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム
地霊	11	スダマ	○	マハザンストーン
妖魔	12	キンナリー	△	備前の短刀
妖精	12	ジャックフロスト	○	マハブフストーン
妖精	13	ジャックランタン	○	ジェットボーラ

販売店リスト Shop List

万屋【B3】

名前	値段
マハジオストーン	ћ180
マハブフストーン	ћ170
マハラギストーン	ћ150

名前	値段
傷薬	ћ40
ディスパライズ	ћ300
ディスポイズン	ћ150
道返玉	ћ4000

名前	値段
見晴らしの玉	ћ300
茶色の小瓶	ћ800
煙幕弾	ћ600

地のノモス [B2]

A：青のカギ

B：魔神トートが幽閉されている。条件しだいで仲魔になる

宝1：体力の香

※B2からB1にかけて注意したい敵は夜魔エンプーサ（LV15）。物理攻撃に強く、銃の攻撃はほとんど効かない。ただしハトホルにメギドを唱えさせれば、1ターンで全滅させることができる

※トートを倒してしまった場合でも、合体で作ることは可能

※希少敵出現フロア

地のノモス [B1]

A：固定悪魔（邪鬼オーガ）

宝1：ディスパライズ

※バルブを開けてからポイントAに戻るとオーガが出現する。オーガのパラメータは、通常出現するものと同じ。ただし1Fでアオパシャを倒したあとは出現しない

出現悪魔リスト

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム
邪妖獣	11	ガルム	○	ダンシングヒール
堕天使	12	ガギソン	○	ディスチャーム
幽鬼	13	グール	○	メタルカード
妖鬼	13	ボーグル	○	ハラキリセイバー
魔獣	14	カーシー	○	ショットシェル
妖獣	14	バイコーン	○	シャドウニードル
天使	14	エンジェル	△	ヒートグレイブ
夜魔	15	エンプーサ	○	茶色の小瓶

地のノモス 1F(外側)

A:ジェセルの大門(妖獣アオパシャ)

B:魔神皇の像

(2):6FのSHOOTからここに落ちる

宝1:知恵の香

宝2:アメジスト(満月時のみ)

宝3:2080マッカ(トラップ:ダメージ)

宝4:見晴らしの玉

※ジェセルの大門の内側は第1ノモスと呼ばれる。同じフロアなのだが、ゲートによって分けられているのだ。こちらの出現悪魔リストはP151参照

※見晴らしの玉の壺はB10と同じ

BOSS 02

V.S. 神獣セベク

神獣セベク

BOSS 03

V.S. 女神ハトホル

女神ハトホル

BOSS 04

V.S. 魔神トート

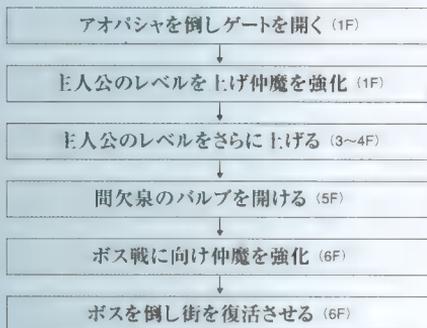
魔神トート

第1ノモス

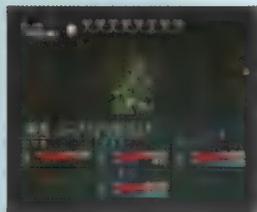
第1ノモスの歩き方

門番のアオパシャを倒したら、中央のゲートへ向かおう。このフロアでは、ゲートの外側と内側でノモスの呼び名や出現する悪魔が変わる。内側に出現する悪魔でとくに注目したいのが鬼女ハッグ(LV15)。より上位の悪魔合体には欠かせない存在だ。

主人公のレベルが25以上になったら、新しい仲魔を加えて2F以上を目指す。アキラルートの場合、ハトホルらを仲魔に加えていれば、戦力としての仲魔は必要ない。それよりもほしいのは、一芸に秀でた仲魔だ。たとえば所持魔法や特技が魅力的な天使アークエンジェル(LV24)、エストマをもつ聖獣ユニコーン(LV19)、破魔や呪殺に強く魔法継承を狙いやすい国津神オオヤマツミ(LV24)など。もしこの時点で主人公のレベルが27あれば、女神アメノウズメ(LV27)もほしいところ。いずれも地のノモスと第1ノモスの1F内側に出現する悪魔で作ることができる。

アオパシャを倒しゲートを開く (1F)
↓
主人公のレベルを上げ仲魔を強化 (1F)
↓
主人公のレベルをさらに上げる (3～4F)
↓
間欠泉のバルブを開ける (5F)
↓
ボス戦に向け仲魔を強化 (6F)
↓
ボスを倒し街を復活させる (6F)

アキラのガーディアン

主人公のレベルが30を超すまでは、第1ノモスからの脱出はそう簡単にはいかないだろう。5Fでは凶鳥アンズー(LV34)が出現し、エストマを唱えてもこの敵の出現を抑えられないのだ。さらに恐ろしいのはアンズーとセットで登場する屍鬼コープス(LV26)。いやらしい特技を多数もつうえ、1体につき最高で7回も攻撃する。しかも4体以上で登場することが多く、仲間まで呼ぶ。レベルが低いうちにアンズーとコープスが出現したら、ガーディアンの交換時だとあきらめよう。

アキラのレベルが20～30のころには、重要なガーディアンが2体いる。1体目が“ハンマ”と“エストマ”をもつ地霊ツチグモ。2体目が希少ガーディアンの魔人ゴトウだ。この2体はガーディアンにつく順序がひとつしか違わないため、非常に狙いやすい。ツチグモをつけたあと、ガーディアンポイントが赤くなったらすぐ死亡する。これでゴトウをつけられる。

最大8体も登場するコープスは、序盤ではもっともいやな相手。破魔系の魔法で倒したい

力と知力が高いゴトウは、幽閉されたセベクを解放するためにいるようなガーディアン

03 ふたつのルート

3Fから上に行くには、ふたつのルートがある。ひとつは南側からダイレクトに6Fを目指すルート。もうひとつは北側を回って5Fにある間欠泉のバルブを開け、その後6Fに向かうルートだ。基本的には北側のルートがおすすめだが、アキラや仲魔のMPが少ない場合は、南側のルートを通ったほうがいい。記録の石版や回復の泉がある6Fで態勢を整えてから、5Fに降りるべきだ。もちろん、主人公のレベルが低いうちは無理は禁物。面倒だが1Fまで戻ったほうが安全。

北側のルートを通る場合は、ダークゾーンで視界が利かないため注意が必要。ここで[illegible]と戦ったあとは、必ずオートマップで現在地を確認するように。さらに5Fのバルブを開け、4Fの一方[illegible]行の扉を使って南側のルートに出れば、3Fまで下りる必要がなく[illegible]を短縮できる。ちなみに、主人公のレベルが低いうちは、1Fから6Fへと間欠泉で瞬間移動するのは避けたほうがいい。間欠泉の出口から記録の石版までは遠いため、たどり着く前に全滅する恐れがあるからだ。

北回りのルートでは、途中で運の香と魔力の香が手に入る。回り道のご褒美だろうか？

記録の石版までたどり着ければひと安心。ここを拠点にして主人公のレベルを上げておこう。

04 ボス戦までの道のり

6Fに到着すると、タペトの街の機能は停止している。4Fの魔界びとがいっていたように、ブーシャヤンスタと呼ばれるボスが凍らせたせいだ。幸い行動の記録や回復、悪魔合体は行なえるが、街の防具屋や万屋で防具やアイテムを購入することはできない。街を復活させるには、ボスを倒すしかないのだ。しかしちょっと待ってほしい。彼女と戦う前に、P153のボスデータを見てみよう。ブーシャヤンスタのHPは5000以上もあり、6Fにたどり着いたばかりのパーティでは勝てるはずがない。まずは6Fを歩き回り、頼りになる仲魔を作り出すことからはじめよう。

ボス戦では、天使パワー（LV36）の"天罰"を使えば比較的楽に勝てるが、このフロアで主人公のレベルを36まで上げるのは至難の業。出現する悪魔でレベルがもっとも高いアンズーと同じ34が限界だろう。またブーシャヤンスタは剣以外の攻撃に対する防御力が高く、火炎や氷結系の魔法も効きにくい。さらに味方をSLEEP状態やPALYZE状態にするやっかいな特技までもっている。こうなれば、戦うメンバーはかなり限られる。条件は剣技系の特技（とくにヒートウェイブ）をもつこと、ペンパトラやパラデラディをもつこと、タルカジャや回復魔法をもつことだ。おすすめの仲魔とその作り方は右の表を参照してほしい。

ボス戦で役に立つ仲魔

破壊神アレス（LV33）

- **LV25龍王ナーガ×LV16[illegible]エルフ×LV15地霊ブッカブー**

※タルカジャ、ラクカジャ、スクカジャ所持。絶対必要

天津神タヂカラオ（LV34）

- **LV31国津[illegible]スクナヒコナ×LV32霊鳥ジャターユ**

※国津神は地霊×龍王で、霊鳥は天使×鬼女で作る

聖獣バステト（LV34）

- **LV32霊鳥ジャターユ×LV14魔獣カーシー**

※パラララディ所持。通常攻撃もそこそこ

女神アメノウズメ（LV27）

- **LV21霊鳥ホウオウ×LV24天使アークエンジェル**

※回復専用。必要に応じて加えよう

妖鳥アエロー（LV27）

- **LV24天使アークエンジェル×LV19夜魔ナイトメア**

※タルカジャとラクカジャ所持。必要に応じて加えよう

第1ノモス【1F】

※1Fの外側は地のノモスと呼ばれる。マップ情報はP145を参照

※間欠泉は5Fにあるバルブを開けたあと使用可能になる

※6Fとこのフロアに出現する悪魔を利用すれば、レベル20～35くらいの仲魔が大量に作れる。SHOOTと間欠泉をうまく使って、役に立つ仲魔を増やそう

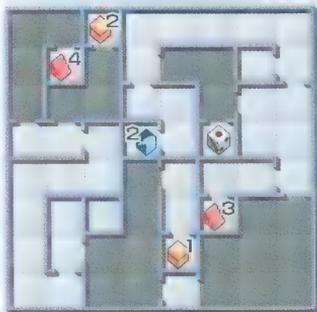
第1ノモス【2F】

宝1：マッスルドリンコ

宝2：宝玉

※ダークゾーンでは、オートマップで現在地を確認しながら進むこと

※希少敵出現フロア。ただし戦闘するのは、6FにあるSHOOTと間欠泉を使用できるようになってからにしたい

第1ノモス [illegible]

宝1:ガーネット(満月時のみ)　宝2:魔力の香

※このフロアでルートがふたつに分かれる。回り道になるが、北側の階段から間欠泉を目指したほうがいい。1回ですべての用事をすますことができるからだ

※希少敵出現フロア

第1ノモス [illegible]

宝1:ノロイの木馬　宝2:ディスチャーム

※魔界びとから6Fのタペトの街の情報を聞くことができる

※間欠泉を開けたら一度このフロアまで戻り、南側の一方通行の扉を抜けて、5Fに上がる階段を使用するといい

出現悪魔リスト Devil List 【希少敵は含まない】

1F内側

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム
地霊	15	ブッカブー	○	ヘッドバッシャー
鬼女	15	ハッグ	○	ハラキリセイバー
妖鬼	16	アズミ	○	アクアマリン
妖精	16	エルフ	△	檜の木剣
幽鬼	17	グーラー	○	オニキス
堕天使	17	カイム	△	ヘッドバッシャー
凶鳥	17	フリアイ	○	アセイミナイフ
地霊	18	ドワーフ	○	バキュームアクス

3F-4F

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム
妖鳥	18	オキュペテー	○	トパーズ
妖樹	18	マンドレイク	○	檜の木剣
妖魔	19	アプサラス	○	バックソード
夜魔	19	ナイトメア	○	ディスチャーム
妖獣	20	ヌエ	○	バックソード
魔獣	20	ネコマタ	○	トリプルダガー
鬼女	21	ヨモツシコメ	○	ディスポイズン
堕天使	21	ブエル	○	ヒランヤ

5F

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム
幽鬼	17	グーラー	○	オニキス
堕天使	24	エリゴール	○	グラマラスアクス
邪龍	24	コカトライス	○	グラマラスアクス
外道	26	ブラックウーズ	○	ソーマ
屍鬼	26	コープス	○	メタルカード
幽鬼	27	マンイーター	○	サファイア
妖樹	28	アルラウネ	△	ルビー
凶鳥	34	アンズー	△	ガーネット

6F(外側)

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム
妖鬼	24	ハンニャ	○	真紅の長巻
天使	24	アークエンジェル	○	プラズマソード
妖魔	25	イソラ	○	パール
龍王	25	ナーガ	○	スキップハンマー
凶鳥	25	グルル	△	アクアマリン
地霊	27	ツチグモ	○	半裂きの鎌
夜魔	27	インキュバス	○	グーテンダーク
鬼女	29	ラミア	△	サウザンニードル

第1ノモス【5F】

宝1：運の香

宝2：オニキス（満月時のみ）

※希少敵出現フロア

第1ノモス【6F復活前】

A：アリスの部屋

B：ボス戦（鬼女ブーシャヤンスタ）

C：魔神皇の像

(2)：SHOOT。1Fに落ちる

(3)：14FのSHOOTからここに落ちる

宝1：見晴らしの玉

宝2：エメラルド（満月時のみ）

宝3：メタルカード

宝4：16MAG

※アリスの部屋の使い方はルートAと同じ

※販売店やカジノはボス戦後に復活する。復活後のマップはP156を参照

※6F外側の悪魔はボスを倒すと出現しなくなる。必要な悪魔は必ず仲魔にしておくこと

販売店リスト Shop List

武器屋 【6F 復活後】

名前	値段
デザートイーグル	ћ1000
ゴンズピストル	ћ4000
ドミネーター	ћ5800
ジャイロジェット	ћ7300
通常弾	ћ2
毒針弾	ћ30
ショットシェル	ћ10
ランディショット	ћ45

防具屋 【6F 復活後】

名前	値段
メタルターバン	ћ600
アイアンバニー	ћ1000
フロッグヘルム	ћ1400
日輪の鎧	ћ2700
唐獅子の法被	ћ3300
しんがりの鎧	ћ4200
アームブリッジ	ћ1800
旋風の籠手	ћ2700
太刀割りの籠手	ћ3800
ダンシングヒール	ћ2500
エアロジェット	ћ3300
三日月の具足	ћ4200

万屋 【6F 復活後】

名前	値段
マハジオストーン	ћ180
マハブフストーン	ћ170
マハラギストーン	ћ150
マハザンストーン	ћ200
メギドラストーン	ћ1000
ノロイの木馬	ћ160
昇天石	ћ360
秘孔針	ћ130
破魔矢	ћ300
毒矢	ћ90
ディスパライズ	ћ300
ディスポイズン	ћ150
ファイナルガード	ћ540
見晴らしの玉	ћ300

BOSS 05

v.s.鬼女ブーシャヤンスタ

[illegible]

鬼女ブーシャヤンスタ
NEUTRAL-CHAOS

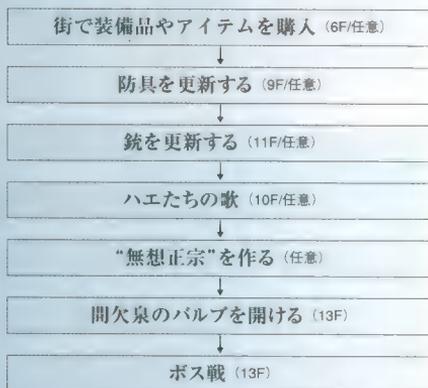
120	90	112	86	15	13
20	10	12	16	22	10

第2ノモス

第2ノモスの歩き方

タペトの街が復活すると、販売店やカジノが利用できるようになる。しばらくはここで情報収集したり装備を整えよう。7F以上へ行くのは、主人公のレベルを35以上にして女神アリアンロッド(LV35)を作ったあとでいい。アリアンロッドは通常攻撃の回数が多く強力な特技をもつ。しかも属性がNEUTRALなので、主人公はLAW-CHAOS両方の悪魔と会話できる。

装備品は6Fで一度強化しておき、9Fで防具を、11Fで銃を再度更新したい。出費を抑えたい場合はエストマを唱えて一気に9Fや11Fを目指してもいいが、9F以上のフロアには妖鳥モーリアン(LV42)と妖鳥マッハ(LV37)が登場するので注意。出会ったら"ESCAPE"で逃げるよりも会話して友好度を上げておくこと。友好的に会話すれば、モーリアンからは"ブリューナク"を、マッハからは"マグマの槍"をもらえることがある。どちらも強力な剣だ。

街で装備品やアイテムを購入(6F/任意)
↓
防具を更新する(9F/任意)
↓
銃を更新する(11F/任意)
↓
ハエたちの歌(10F/任意)
↓
"無想正宗"を作る(任意)
↓
間欠泉のバルブを開ける(13F)
↓
ボス戦(13F)

ナゾの美女とハエたちの歌

第2ノモスの8F～12Fでは、各フロアの特定のポイントに"ナゾの美女"が登場する。彼女は主人公に対して「目を閉じて」という要求をしてくる。受け入れるか否かはプレイヤーの自由。受け入れると、主人公かアキラがハエ(FLY状態)にされてしまうことがある。ただし、受け入れないと通路を通ることができないので、第3のノモスに進むためには、最低でも1回は受け入れざるを得ない。どうせ受け入れるなら、回復の泉が近くにある10Fがおすすめだ。

また、主人公とアキラの両方がハエにされた場合のみ、10F北の小部屋で"ハエたちの歌"を聞くことができる。ここで何が歌われるかについてはあえて解説しない。プレイヤー自身の目で確かめてほしい。しかし、ふたりともハエになった状態でフロアを歩き回るのは危険極まりない。必ず主人公たちを後衛に配置し、前衛に攻撃力の高い仲魔を配置しておくこと。

ナゾの美女のイベントは、各ポイントで1回のみ発生する。詳しくはマップページ参照。

ハエにされても会話や攻撃はできるが、能力は格段に落ちる。急いで回復の泉に向かおう。

03 合体剣"無想正宗"を作る

第2ノモスで重要なのが、合体剣"無想正宗"を作ること。本作では剣ごとに"熟練度"が設定されているため、少しでも早くこの剣を作って長く使い続けたい。この剣を装備したかどうかで、今後の攻略難易度も大きく変わる。主人公、アキラともに装備させよう。

無想正宗の作り方は何パターンかあるが、主人公のレベルが37以上あれば、右の合体例を参考にして番号順に合体させるのがもっとも早い方法だ。数字のついているのが合体剣の作り方で、数字の下が材料となる仲魔の合体例。地霊ウベルリは出現するフロアが遠いため少々手間どるが、それ以外は第2ノモス下層や地のノモスで普通に仲魔にできる悪魔ばかりだ。

"練気の剣"を落とすのは、6F～7Fに出現する天使プリンシパリティ（LV31）か、12F～13Fに出現する邪鬼サイクロプス（LV37）。万全を期す意味でも、記録の石版や回復の泉が近いプリンシパリティに狙いを定めたほうがいい。この悪魔は集団で登場することが多いが、"神経弾"があれば恐れる相手ではない。

無想正宗の作り方

①練気の剣×霊鳥ホウオウ→子狐丸
(例)鬼女ハッグ×天使エンジェル

②子狐丸×妖獣いずれか→風神剣
(例)魔獣カーシー×妖鬼ボーグル

③風神剣×霊鳥フェニックス→古備前兼平
(例)鬼女カリアッハベーラ×妖鳥ネヴァン

④古備前兼平×天津神アメノトリフネ→剛刀長道
(例)堕天使ガギソン×地霊ブッカブー×妖精エルフ

⑤剛刀長道×国津神ヒトコトヌシ→無想正宗
(例)地霊ウベルリ×龍王ナーガ

04 ボス戦までの道のり

13Fにある間欠泉のバルブを開けたら、すぐにボスと戦わずに、一度6Fの街まで戻ろう。ボスと戦う前にセーブデータを作り、6Fから14Fまで間欠泉で上がって、そこから13Fへと下りたほうがいい。第2ノモスを守るボスの名はハエの女王・ドゥルジ、種族は幽鬼だ。このノモスのボスもかなりHPが高い。安心して戦うには、主人公のレベルを40以上に上げておく必要があるだろう。もっとも上記の合体剣・無想正宗を主人公とアキラに装備させるころには、これくらいのレベルになっているはずだが……。

ドゥルジはカジャ系の魔法を打ち消すデカジャや回復魔法、ステータス異常を引き起こす特技など、所持魔法や特技のバリエーションが豊富。だが、そのなかでもっとも注意したいのが呪殺魔法"ムドオン"だ。味方全体にムドをかけてくるため、呪殺に耐性のない仲魔は、一瞬で葬り去られてしまう恐れがある。もちろん主人公やアキラも同様。主人公が男性なら"復讐の籠手（魔性防具）"を、女性なら"暁の鎧（神聖防具）"を忘れずに装備させておくこと。どちらも9Fの防具屋で売っている。呪殺に耐性をもっている仲魔と、その作り方は右の表を参照してほしい。とくに"天罰"をもち、呪殺を無効化する大天使ラグエルは、絶対に加えておきたいところだ。

呪殺に強い仲魔と作り方

龍神マヤ（LV39/呪殺反射50%）
・LV27女神アメノウズメ×LV37霊鳥フェニックス

地母神キクリヒメ（LV39/呪殺無効）
・LV35女神アリアンロッド×LV33妖鬼ヤクシニー

大天使ラグエル（LV40/呪殺無効）
・LV37霊鳥フェニックス×LV38妖精トロール×LV36妖魔ジン

聖獣バビルサグ（LV40/呪殺反射50%）
・LV36天使パワー×LV34龍王ノズチ

鬼女ゴルゴン（LV40/呪殺反射100%LV40/呪殺反射100%）
・LV37鬼女カリアッハベーラ×LV10[illegible]アーシーズ

この時点で主人公のレベルが45以上あれば、邪神テスカポリトカを加えておきたい。

第2ノモス【6F】

D:タペトの長老

(2):SHOOT。1Fに落ちる

(3):14FのSHOOTからここに落ちる

※ブーシャヤンスタを倒したあとタペトの長老を訪れると“ジャイロジェット”と“ショットシェル×99”がもらえる。アイテム欄がいっぱいのときは、代わりに10000マッカがもらえる

第2ノモス【7F】

宝1:速さの香

※ラグの店の使い方はルートAと同じ

※“練気の剣”を落とす天使プリンシパリティ(LV31)が高確率で出現する。“神経弾”を装填した銃か、ムド系の魔法で攻撃しよう

第2ノモス【8F】

A:ナゾの美女出現ポイント

宝1:金丹

※ナゾの美女のイベントはできるだけ避けたい。ふたつの階段をうまく使えば、この美女に会わずに宝箱の中身を回収できる。13Fのボスを倒せば美女は出現しなくなる

※このフロアで注意すべき敵は外道ドッペルゲンガー(LV36)。攻撃魔法を所持している仲魔がいなければ、戦闘は避けたい

第2ノモス【9F】

A:ナゾの美女出現ポイント

宝1:首狩りスプーン

宝2:サファイア(満月時のみ)

宝3:1040MAG

※ナゾの美女イベントは8Fと同様

※防具屋では、呪殺攻撃に耐性をもつ防具を必ず購入しておこう

※希少敵出現フロア

出現悪魔リスト Devils List

6F内側-8F

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム
妖精	29	ケルピー	○	バイタルランス
堕天使	30	バフォメット	○	カロンの杖
魔獣	30	セルケト	○	半裂きの鎌
妖獣	30	ブラックウイドウ	△	魔浄扇
天使	31	プリンシパリティ	○	練気の剣
幽鬼	31	ヤカー	○	首狩りスプーン
邪鬼	33	ラクシャーサ	△	首狩りスプーン
外道	36	ドッペルゲンガー	○	身代わりの玉

販売店リスト Shop List

防具屋 ARMORS【9F】

名前	値段
フロッグヘルム	ћ1400
ドルフィンヘルム	ћ2500
アイアンフェイス	ћ4500
暁の兜	ћ6800
しんがりの鎧	ћ4200
ドクロの稽古着	ћ5800
テトラジャマー	ћ7200
暁の鎧	ћ18000
太刀割りの篭手	ћ3800
力王の篭手	ћ4100
復讐の篭手	ћ5000
暁の篭手	ћ8100
三日月の具足	ћ4200
クライムシューズ	ћ6200
鈴鳴の具足	ћ7500
暁の具足	ћ12000

第2ノモス

A:ナゾの美女出現ポイント

B:ハエたちの歌

宝1:運の香

宝2:運の香

※ナゾの美女イベントは8Fと同様。イベントを発生させるなら、回復の泉があるこのフロアがおすすめだ

※主人公とアキラがともにハエにされた場合のみ、ポイントBでハエたちのの歌が聞ける

第2ノモス

A:ナゾの美女出現ポイント

宝1:力の香

※ナゾの美女イベントは8Fと同様

※武器屋では全体攻撃できる銃"SPAS12"と敵をSLEEP状態にする弾"神経弾"がおすすめ。所持金が少なければ、弾だけでも購入しておきたい

※希少敵出現フロア

出現悪魔リスト Devil List【希少敵は含まない】

9F-11F

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム
夜魔	32	サキュバス	○	オパール
妖鳥	32	ネヴァン	○	スクレップ
妖鬼	33	ヤクシニー	○	黒旋風
鬼女	33	アルケニー	○	毒矢
悪霊	34	レギオン	○	メタルカード
堕天使	35	フォルネウス	○	ディスチャーム
妖鳥	37	マッハ	△	マグマの槍
妖鳥	42	モリーアン	△	ブリューナク

販売店リスト Shop List

武器屋【11F】

名前	値段
ジャイロジェット	ћ7300
M16ライフル	ћ8500
M249ミニミ	ћ11000
SPAS12	ћ12800
鬼雷砲	ћ15000
ショットシェル	ћ10
ランディショット	ћ45
神経弾	ћ60
呪いの弾丸	ћ25
カップキラー	ћ40

第2ノモス【12F】

A：ナゾの美女出現ポイント
宝1：トパーズ（満月時のみ）
宝2：4800マッカ（トラップあり：毒）
宝3：チャクラドロップ
※ナゾの美女イベントは8Fと同様
※地霊ウベルリ（LV35）は戦いにくい相手。破魔系の魔法がなければ、戦わないほうが無難
※MAG屋がいる。所持金に余裕があれば交換しておきたい
※希少敵出現フロア

第2ノモス【13F】

A：ナゾの美女出現ポイント
B：ボス戦（幽鬼ドゥルジ）
宝1：体力の香
※ナゾの美女が登場するが、他のフロアとは会話内容が異なる。ハエにされることはない
※ボスと戦う前は、14Fに上がっても記録の石版には行けない
※希少敵出現フロア

出現悪魔リスト Devils List【希少■は含まない】

12F-14F

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム
妖樹	35	イグドラジル	○	ソーマ
地霊	35	ウベルリ	△	ダイアモンド
妖魔	36	ジン	○	シャムシール
天使	36	パワー	○	アンスウェラー
鬼女	37	カリアッハベーラ	○	双蛇の杖
邪鬼	37	サイクロプス	○	練気の剣
妖精	38	トロール	○	ロンギヌス
堕天使	39	デカラビア	○	アミュレット

第2ノモス【1F内部】

A：魔神皇の像

※13Fのボスを倒すまでゲートは閉じている。魔神皇の像は、ボスを倒すと砕けてしまう

※ゲートの外側の情報はP164参照

v.s.幽鬼ドゥルジ

幽鬼ドゥルジ

銃無効/破魔

IX

登場キャラクター紳士録

[illegible]見逃しをしていたというコラムもこれで最終回。ここで、悪魔以外の者たち＝登場キャラクターたちの出自についても少しだけ触れておきたい。

まずは主人公の担任にして[illegible]かるオオツキ。彼のモデルは、あの[illegible]大学理工学部教授の大槻氏である。すべてプラズマで説明できると豪語するオオツキだが、大槻教授のほうは心霊現象の[illegible]がプラズマであるという説を唱えただけ[illegible]はない。続いては同じ教師でありながら、主人公を優しく癒してくれる香山先生。彼女のモデルとなったのは、精神科医の香山リカ先生。数多くの著作を手掛け、ゲーム好きとしても知られる方だ。なお、この名前はペンネームで、大[illegible]の本名(?)をいただいたとのこと。[illegible]ないが、校務員のおじさんのモデルも触れておこう。風貌から予想がついている方も多いだろうが、有名な某ボクシング漫画に登場する丹下●平がその人。[illegible]『真・女神転生II』にも[illegible]という名で登場しており、そちらはモデルそのままにトレーナーとして活躍している。続いて学生の側からは、パートナーのアキラを取り上げたい。こちらのモデルは漫画『デビ●マン』の不●明。名前だけでなく、悪魔アモンと合体して悪魔の力を手に入れるという部分も共通。ただし結末はアキラのほうが遥かにハッピーエンドではある。

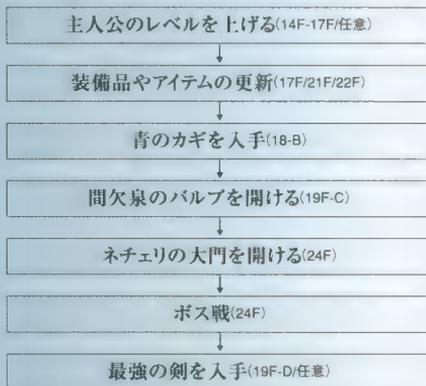
また『真・女神転生』シリーズ自体を出典とするキャラクターも何人か存在する。名前などをぼやかした登場だが、八幡先生が言っていた「ハスキー犬を連れた少年」と佐藤君が悪魔召喚プログラムを[illegible]「STEVEN」がそれ。少年は『真・女神転生』の主人公で、STEVENはその少年に悪魔召喚プログラムを渡した謎の科学者である。つまり、『真・女神転生』の世界と『if...』の世界が同一である、という証明になるのではなかろうか。だとすると、この世界は悪魔に取りつかれたアメリカ大使の手[illegible]ICBMの炎に包まれてしまう運命にあることになってしまうことになる。せっかくハザマの魔界から脱出しても、また[illegible]主人公らに平安は訪れないようだ。ちなみに女主人公のほうは『女神異聞録ペルソナ』シリーズで、「た[illegible]ちゃん」という名で登場していると[illegible]。もしかして魔界を脱出する際[illegible]に核が落ちないパラレルワールドの現実へと脱出できたのだろうか。どちらにせよ平安には程遠い生活ではあるようだが。

第3ノモス

第3ノモスの歩き方

ここ第3ノモスでアキラルートも後半戦へ突入する。出現する悪魔のレベルもさらに上がり、話しかけてもまともに相手してくれないものもいるはずだ。この時点で主人公のレベルが45以上なら、迷わず24Fを目指そう。しかし44以下ならば、14Fにある記録の石版と17Fにある邪教の館を利用して、主人公のレベルを上げたりパーティを強化しておきたい。回復の泉を使うなら、20Fまで上るよりもSHOOTで6Fに下りたほうがいい。まだ合体剣をもっていないなら、17Fにある"練気の剣"を利用して強力な剣を作っておこう。

また第3ノモスでは、同じ階層内にふたつ以上のフロアがあることが多い。宝箱の回収やアイテム購入のためには、一度上の階層まで行き、そこから階段やSHOOTで下りる必要もある。P164からのマップページでは、ふたつ以上のフロアがある階層には、順番にアルファベットをつけているので、目安にするといい。

- 主人公のレベルを上げる(14F-17F/任意)
- ↓
- 装備品やアイテムの更新(17F/21F/22F)
- ↓
- 青のカギを入手(18-B)
- ↓
- 間欠泉のバルブを開ける(19F-C)
- ↓
- ネチェリの大門を開ける(24F)
- ↓
- ボス戦(24F)
- ↓
- 最強の剣を入手(19F-D/任意)

ネチェリの大門を開けるまで

主人公のレベルが45以上になったら、そろそろ上を目指したい。出現する悪魔は14Fから16F、17Fから21F、22Fから24Fまでの3段階で強くなり、最後にはレベル50以上の悪魔も多数出現する。悪魔のレベルに合わせ、最低でも3回くらいは仲魔を更新しておきたい。またここには悪魔合体に欠かせない多くの悪魔が登場するが、主人公のレベルを上げるためにも、ボス戦で役に立つ仲魔の材料以外は倒してもいいだろう。レベルアップの際は、主人公の力と体力を優先的に上げておこう。これはあとで役に立つ。

24Fにある"ネチェリの大門"を開けるためには、まず21F東側の階段から18-Bまで下りて"白のカギ"を手に入れる必要がある。次に19Fにある間欠泉のバルブを開けておこう。バルブを開けるには24Fの南東にあるSHOOTに落ち、さらに19Fでワープしなければならないが、これで今後の行き来が楽になる。

アキラルートでは最高位の龍王ヴリトラもここに登場する。できるだけ仲良くしておきたい。

ネチェリの大門近くにいる魔界びとの言葉。これ以上どんな悪魔がいるというのか?

03 ボス戦までの道のり

アキラが語るところでは、ネチェリの大門の奥にいる"マンモン"は、アキラと合体した"アモン"と深い関係があるようだ。21Fの魔界びとからも、マンモンに関する重要な情報を聞くことができるので、必ず立ち寄っておこう。マンモンと戦うには、できれば主人公のレベルを50以上にしておきたい。レベルが足りないようなら、24Fの四隅にある連続する小部屋を利用して悪魔と戦っておこう。24F北西と19-AにあるSHOOT、そして間欠泉を使えば、楽に経験値を稼ぐことができるはずだ。マンモンは予想以上に強いはずだが、勝利できれば嬉しいイベントが待っている。

さまざまな魔法や特技をもつマンモンと戦うには、タルカジャとラクカジャ、そして全体回復魔法が必須。またHPとMPを同時に減らす特技をもっているため、MP回復用のアイテムも必要だ。理想的な仲魔は右に挙げた5体。このなかでも破壊神チェルノボグ(LV46)だけは絶対に作っておきたい。またDARK系悪魔の3身合体を利用すれば、主人公よりもレベルの高い仲魔を加えることもできる。いずれにしろ、マンモンの属性はDARK-LAWなので、CHAOS系の悪魔のほうがダメージを与えやすいことは確実。詳しい戦い方については、P169を参照してほしい。

ボス戦で役に立つ仲魔

破壊神チェルノボグ (LV46)

・LV44龍王ナーガラジャ×LV29■■ケルビー×LV41地霊ティターン
※ラクカジャ所持

聖獣ビャッコ (LV47)

・LV43■■クー・フーリン×LV39魔獣ドゥン
※タルカジャ所持

龍神セイリュウ (LV48)

・LV45鬼女ダーキニー×LV37妖鳥マッハ→LV44霊鳥ヤタガラス
・上記ヤタガラス×LV44龍王ナーガラジャ
※ラクカジャ所持

堕天使ガープ (LV49)

・LV43■■クー・フーリン×LV42妖鳥モーリアン
※タルカジャ所持

女神パールヴァティ (LV50)

・LV45鬼女ダーキニー×LLV42妖鳥モーリアン→LV47霊鳥スザク
・上記スザク×LV45鬼女ダーキニー
※タルカジャ、メディラマ、リカーム所持

04 ボス戦を終えたら

強敵マンモンを倒すと、アキラのパラメータがすべて2ずつアップする。これでアキラは合計18ものボーナスポイントを得たことになるため、直接攻撃も魔法攻撃も使えるキャラクターに育てることが可能。彼の役割から考えても、いずれのパラメータもバランスよく上げていくのがいいだろう。主人公はしばらくのあいだ、力と体力を重点的に上げておくといい。入手できる"香"は、すべて主人公に使いたい。

主人公のパラメータに自信があるなら、マンモン戦後に24F南東のSHOOTから下りて19F-Bのワープを使ってみよう。普段は間欠泉のバルブを開ける■に使うこのワープだが,特定の条件を満たした場合のみ、普通とは異なる場所にワープする。詳しい条件についてはP270を参照のこと。ワープした先には、『真・女神転生』シリーズでおなじみの最強の剣"ヒノカグツチ"が眠っている。この剣は威力の高さもさることながら、攻撃属性が"剣"ではなく"火炎"であることに注目したい。これで剣の攻撃を受けつけない悪魔にも、ダメージを与えることが可能になるのだ。

レベル50のときのアキラ。彼の場合、すべてのパラメータを均等に上げられるのがうれしい。

攻撃力255、最大攻撃回数7回のまさしく最強の剣。力のパラメータが上がるのも利点。

第2ノモス【11F外周】

A：魔神皇の像

B：ガーディアンマニア

(3)：SHOOT。6Fに落ちる

(5)：19F-AのSHOOTからここに落ちる

宝1：静寂の鐘

宝2：混乱の太鼓

宝3：ターコイズ（満月時のみ）

※ガーディアンマニアからは、主人公かアキラが希少（または専用）ガーディアンをつけているかガーディアンをつけていない場合のみ剣をもらえる。もらえる剣は主人公が男性なら"ソルブレード"、女性なら"ルナブレード"

第3ノモス【15F】

[15F-B]

[15F-A]

(6)：19F-CのSHOOTからここに落ちる

※この階層からフロアがふたつ以上存在するところが出てくる。19F以外はAが上りBが下りと考えればいい

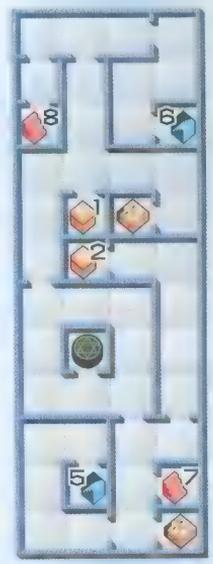
※仲魔合体に欠かせない悪魔が多数出現する。妖精クー・フーリン（LV43）は、絶対に仲魔に加えておきたい

※希少敵出現フロア

第3ノモス【16F】

宝1：速さの香

[16F-B]

第3ノモス

宝1：運の香

宝2：練気の剣

※フロアの南にいる魔界びとが指しているのは“白のカギ”がある部屋のこと。ただし取りに行くには、一度21Fまで上る必要がある

※練気の剣を利用して合体剣を作るなら、材料がそろえやすい6Fのほうがおすすめ

出現悪魔リスト Devil List【希少敵は含まない】

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム
邪龍	38	タラスク	○	マハラギストーン
魔獣	39	ドゥン	○	オパール
邪神	39	ナラギリ	○	ルナブレード
鬼女	40	ゴルゴン	○	エメラルド
地霊	41	ティターン	○	プルトニウム弾
妖鳥	42	モリーアン	○	ブリューナク
天使	42	ヴァーチャー	○	破魔矢
妖精	43	クー・フーリン	○	ゲイボルグ

販売店リスト Shop List

防具屋【16F-B】

名前	値段
アイアンフェイス	ћ4500
暁の兜	ћ6800
スザクの兜	ћ7200
パンツァーヘルム	ћ10000
テトラジャマー	ћ7200
暁の鎧	ћ18000
ゲンブの鎧	ћ23000
パンツァースーツ	ћ30000
復讐の籠手	ћ5000
暁の籠手	ћ8100
セイリュウの籠手	ћ9300
パンツァフィスト	ћ10000
鈴鳴の具足	ћ7500
暁の具足	ћ12000
ビャッコの具足	ћ15000
パンツァーレッグ	ћ17000

第3ノモス【18F】

A：白のカギ

宝1：オパール（満月時のみ）

※ネチェリの大門を開ける白のカギを入手するには、21F右下の階段から順次下りてこなければならない。帰りは一方通行の扉を使い、17Fへと下りる

※希少敵出現フロア

※出現する悪魔で注意すべきは夜魔ヴァンパイア（LV45）。味方がBAT状態にされたら、回復の泉に行くしか手はない

[18F-A]

[18F-B]

第3ノモス【19F】

[19F-A]

5
7
10
12

[19F-C]

[19F-D]

[19F-B]

A：ヒノカグツチ

(5)：SHOOT。14Fに落ちる

(6)：SHOOT。15F-Bに落ちる

(7)：24F北西のSHOOTからここに落ちる

(8)：24F南東のSHOOTからここに落ちる

※第3ノモス随一の難所。簡単に説明すると19F-Aは21Fへ行くための通過点。19F-Bは21Fから18F-Bに向かうときと、19F-Cへバルブを開けにいくときに通過する。19F-Dは特定の条件をクリアした場合のみ、19F-Bからワープすることができる

※間欠泉のバルブは早めに開けておきたい

※希少敵出現エリア

第3ノモス【20F】

宝1:さざなみの笛

※回復の泉があるが、間欠泉のバルブを開けたら使用する機会も少なくなるだろう

第3ノモス【21F】

宝1:知恵の香

※鑑定屋の使い方はルートAと同じ。ただし使えるのは新月時のみだ

※魔界びとの情報を聞くと、アキラの会話イベントが発生する

※万屋の売物は少ないが、ボス戦に欠かせない"ヒランヤ"と"金丹"だけは購入しておきたい

※希少敵出現フロア

出現悪魔リスト Devils List【希少敵は含まない】

17F-21F

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム
魔獣	43	ケルベロス	○	道返玉
妖獣	43	スキュラ	○	パール
堕天使	44	ベリス	○	デスブリンガー
龍王	44	ナーガラジャ	△	クチナワの剣
夜魔	45	ヴァンパイア	○	ガーネット
鬼女	45	ダーキニー	○	マハブフストーン
邪鬼	46	エキンム	○	トパーズ
妖鬼	46	ヤクシャ	○	練気の剣

販売店リスト Shops List

万屋 YOROZUYA【21F】

名前	値段
ディストーン	ћ400
ディスパライズ	ћ300
ディスポイズン	ћ150
ディスチャーム	ћ200
ファイナルガード	ћ540
見晴らしの玉	ћ300
ヒランヤ	ћ1200
金丹	ћ2000

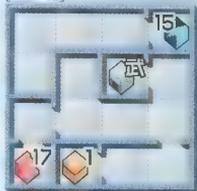
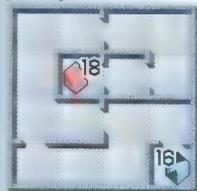
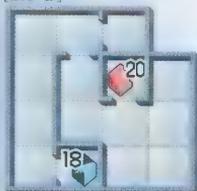
第3ノモス【22F】

宝：ルビー（満月時のみ）

※22Fから出現する悪魔が急激に強くなる。いずれも注意が必要だが、とくに龍王ヴリトラ（LV51）には要注意。物理攻撃がほとんど効かず、味方全員をSHOCK状態にする攻撃魔法をもっている。複数で出現したら戦わないほうが無難

第3ノモス【23F】

出現悪魔リスト Devils List

22F-23F

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム
凶鳥	47	フレスベルグ	○	グレイプニル
妖精	48	オベロン	△	ダイアモンド
外道	49	オールドワン	○	アメジスト
堕天使	49	ガーブ	○	メタルカード
妖魔	50	イフリート	○	ファイナルガード
魔獣	50	グリフォン	○	ルビー
龍王	51	ヴリトラ	○	サファイア
妖精	54	ティターニア	△	エメラルド

販売店リスト Shop List

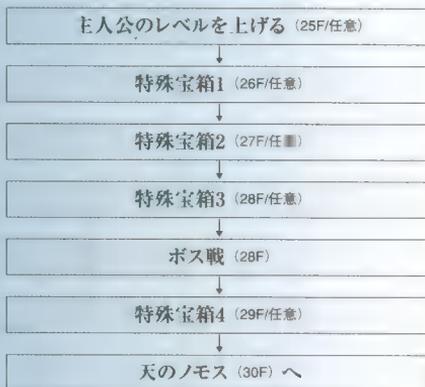
武器屋【22F-A】

名前	値段
鬼雷砲	ћ15000
バレットM90	ћ20000
黄金銃	ћ27000
M134バルカン	ћ30000
神経弾	ћ60
呪いの弾丸	ћ25
カップキラー	ћ40
聖なる弾丸	ћ50

第4ノモス

第4ノモスの歩き方

長かった第3ノモスをクリアすると、アキラルートも最終戦に向けて一気に加速していく。武器や防具の販売店は25Fにあるものが最後。万屋にいたっては第3ノモスまで戻らなければならない。ただし第4ノモスでは、主人公が男性の場合は強力な防具が、女性の場合は“練気の剣”を使った究極の武具が用意されている。これらについては少しずつ解説していこう。

出現する悪魔は、第4ノモスが2パターン、次の天のノモスが1パターンで、合計しても3パターンしかない。すべてのDARK系悪魔と戦って経験値を稼ぎたいところだが、特殊な防御相性をもつものも多いため、NEUTRAL系の悪魔も含めて戦いやすい敵を絞ったほうがいい。序盤で経験値稼ぎにおすすめなのは堕天使サマエル（LV61）。邪龍コカトライス（LV48）とセットで登場することが多いが、無想正宗を装備していれば、どちらも簡単に眠らせることができる。

特殊宝箱について

先にも述べたとおり、第4ノモスでは男性用の強力な防具を手に入れることができる。防具が入っているのは26Fから29Fまでにある“特殊宝箱”という銀色の箱。26Fで篭手、27Fで具足、28Fで兜、そして29Fで鎧が入手できる。ただしこれには条件がある。詳しくはP270で解説しているが、簡単にいえばパーティの属性がLAW系なら“ジーザス”シリーズが、CHAOS系なら“天魔”シリーズが手に入るのだ。どちらを回収するかは、主人公であるプレイヤー自身が決めてほしい。ただしパーティ属性がNEUTRALの場合、中身が“ソーマ”になってしまうので要注意。ソーマも貴重なアイテムではあるが、ノーマルアイテムと防具では比較にならないだろう。また特殊宝箱を回収する際には、その宝箱を守る“固定悪魔”と呼ばれる[illegible]と戦うことになるので注意したい。いずれも天のノモスに出現する高位の悪魔たちばかりだ。

特殊宝箱と呼ばれるだけあって、回収できる防具はいずれも貴重なものばかりだ。

固定悪魔のなかには特殊な防御相性をもつものもいる。戦うまえにチェックしておこう。

03 これからの仲魔について

第3ノモスと第4ノモスに出現する悪魔をあわせると、鬼女を除くNEUTRAL系では最高位の悪魔がそろう。つまり、これでクリアまでに必要な悪魔合体の素材はすべて確保でき、あとは作りたい仲魔と主人公のレベルが問題となるだけだ。特殊宝箱の回収を除くと、仲魔に期待するものはボス戦で役に立つか否かであろう。残すボスは邪龍アジ・ダカーハと魔神皇ハザマのみ。アジ・ダカーハの属性はDARK-CHAOSなのでLAW系の仲魔と、ハザマの属性はDARK-LAWなのでCHAOS系の仲魔で戦いたい。このほうがより高いダメージを与えることができるからだ。

邪教の館や記録の石版があるのも25Fが最後。ここでボス戦を想定したパーティを整え、ボスのいるフロアまでは“エストマ”や“封魔の鈴”を使って進んだほうがいい。どうしても仲魔に加えたい悪魔がいるときは、邪鬼ヘカトンケイル（LV64）や魔神トール（LV60）など、ボス戦でも使え、パーティ属性にも影響を与えない仲魔のみで歩き回ればいいだろう。

当然のことだが、通常の悪魔合体では、主人公よりもレベルの高い仲魔は作れない。

悪魔合体の素材を調達するために、あえて第1ノモスや第2ノモスに戻ることもあるだろう。

04 ボス戦までの道のり

邪龍アジ・ダカーハとは、第4ノモスをクリアする前に戦うことになる。この敵を倒さない限り、28F以上には進めないのだ。28Fと29Fの特殊宝箱を回収するため、できるだけ早く戦いたいところ。ただしアジ・ダカーハ戦で重要なのは、この敵とどう戦うかではなく、戦うまでのあいだに主人公のレベルを十分上げられるか、強力な剣を入手できているか、頼りになる仲魔を複数作ることができるかということだ。詳しい戦い方はP175を参照してほしいが、ここではボス戦に至るまでの準備について解説しておく。

まず女神ラクシュミ（LV55）が作れるまで、主人公のレベルを上げておこう。このレベルになれば、DARK系悪魔の3身合体でヘカトンケイルを作ることもできる。27F以上に出現する高レベルの悪魔や固定悪魔を倒して経験値を稼いでおこう。次に強力な剣の入手。“無想正宗”でも構わないが、できれば第3ノモスに眠る“ヒノカグツチ”を入手しておきたい。そして仲魔についてだが、ボス戦で有用な“天罰”をもつ仲魔を数体用意しておく。おすすめの仲魔のリストと作り方については右のリストのとおり。会話で仲魔にできる天使ドミニオン（LV52）をはじめ、最低でも3体は用意しておこう。またアジ・ダカーハの特技のほとんどを跳ね返す大天使ウリエル(LV51)も役に立つ。

LV55以下で“天罰”をもつ仲魔

天使ドミニオン（LV52）

※会話で仲魔にできる

邪神テスカポリトカ（LV45）

・LV46■神チェルノボグ×LV39■使デカラビア

大天使ラグエル（LV40）

・LV36地母神ハリティー×LV36天使パワー
※地母神は聖獣×鬼女で作成可能

天使パワー（LV36）

※会話で仲魔にできる

番外

大天使ウリエル（LV51）

・LV45鬼女ダーキニー×LV42妖鳥モーリアン→LV47霊鳥スザク
・上記霊鳥スザク×LV45鬼女ダーキニー×LV51夜魔ニュクス
※サマリカーム所持
または
・LV36天使パワー×LV39堕天使デカラビア×LV44堕天使ベリス
※リカーム所持

第4ノモス【24F】

※第4ノモスのゲートが開いたらすぐに25Fに上り、記録の石版に向かおう

※ゲートの外側の情報はP169を参照

第4ノモス【25F】

宝1:運の香

宝2:力の香

※記録の石版、邪教の館、回復の泉がすべてそろっている

※絶好の経験値稼ぎの相手、堕天使サマエル(LV61)が登場する。主人公のレベルが56以上になった状態で"エストマ"を唱えれば、より確実に出会うことができる

第4ノモス【26F】

A：ハザマのアストラル体

B：叫喚イベント

C：固定悪魔(妖獣ベヒモス)

宝1：ソーマ(特殊宝箱)

※叫喚イベントは、4つのポイントBでそれぞれ1回のみ発生する。主人公、パートナー、仲魔のいずれかがBIND状態にされてしまうことがある

※固定悪魔のステータスはP175を参照

※特殊宝箱の中身はパーティ属性によって変化する

出現悪魔リスト Devils List

24F-26F

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム
邪龍	48	バジリスク	○	メデューサの弾
夜魔	51	ニュクス	△	オニキス
妖獣	51	マンティコア	○	アクアマリン
天使	52	ドミニオン	○	青銅の箱
邪鬼	53	ギリメカラ	○	ファイナルガード
堕天使	55	アガレス	○	闇の弾丸
邪神	55	ニャラルトホテプ	△	ダイアモンド
堕天使	61	サマエル	○	練気の剣

27F-29F

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム
邪神	45	テスカトリポカ	○	秘孔針
地霊	53	ムスッペル	○	光の弾丸
鬼女	56	ボルボ	○	ランディショット
邪龍	57	ニーズホッグ	○	エメラルド
妖魔	57	ガネーシャ	○	ルビー
妖魔	60	ハヌマーン	△	見晴らしの玉
魔王	61	ロキ	○	ロンギヌス
邪神	62	パズス	△	オパール

販売店リスト Shop List

武器屋【25F】

名前	値段
ギガスマッシャー	ћ36000
国友の銃	ћ44000
クライムバスター	ћ50000
ニュートリガン	ћ65000
デスペルショット	ћ120
プルトニウム弾	ћ70
メデューサの弾	ћ250
闇の弾丸	ћ170

防具屋【25F】

名前	値段
パンツァーヘルム	ћ10000
ヤクトヘルム	ћ18000
シュツルムヘルム	ћ24000
パンツァースーツ	ћ30000
ヤクトアーマー	ћ36000
シュツルムスーツ	ћ42000
パンツァフィスト	ћ10000
ヤクトグラブ	ћ14000
シュツルムグラブ	ћ20000
パンツァーレッグ	ћ17000
ヤクトレッグ	ћ21000
シュツルムレッグ	ћ28000

第4ノモス【27F】

A：叫喚イベント
B：固定悪魔（邪鬼ヘカトンケイル）
宝1：ソーマ（特殊宝箱）
※叫喚イベントや固定悪魔、特殊宝箱については26Fと同じ
※この階層から出現悪魔が変化する。エリアのほとんどがCOMP使用不可ゾーンなので“エストマ”を唱えておこう。仲魔にするなら28Fに上る階段の手前が狙い目。ここで仲魔を増やし、すぐにピットで26Fに落ちるといいだろう

第4ノモス【28F】

A：叫喚イベント
B：ボス戦（邪龍アジ・ダカーハ）
C：固定悪魔（邪龍ティアマット）
宝1：32マッカ
宝2：コアシールド
宝3：青銅の箱
宝4：16MAG
宝5：ソーマ（特殊宝箱）
※叫喚イベントや固定悪魔、特殊宝箱については26Fと同じ
※特殊宝箱にたどり着くためにはA番からH番までのワープを、29Fに上るにはA番からD番までのワープを順番に使う
※“青銅の箱”は役に立つアイテム。使用するのは、29Fで邪神クトゥルーと戦ったあとにしたい

第4ノモス【29F】

A:特殊ワープの出口

B:固定悪魔(邪神クトゥルー)

宝1:ソーマ(特殊宝箱)

※画面上では見えないが、一方通行の壁になっているところが多い。マップをよく見ながら慎重にルートを探そう

※南側から特殊ワープに侵入した場合のみ、特殊宝箱の近くにワープすることができる

固定悪魔データ Devils Data

階層	名前	LV	HP	MP	攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効
26F	妖獣ベヒモス	62	999	97	184	112	180	106	12	10
27F	邪鬼ヘカトンケイル	64	950	98	194	122	172	116	9	9
28F	邪龍ティアマット	70	988	328	202	134	184	130	27	20
29F	邪神クトゥルー	78	999	363	220	143	200	140	23	26

v.s.邪龍アジ・ダカーハ

邪龍アジ・ダカーハ

DARK-CHAOS

天のノモス

天のノモスの歩き方

天のノモスでは、鬼女ランダ(LV59)を除けば、邪神や魔王などレベルの高いDARK系の悪魔しか出現しない。セットで出現する悪魔のリストは右のとおりだが、そのなかでとくに注意したいのが邪神クトゥルー(LV78)。"無想正宗"で攻撃しても絶対に眠ることはない。ちなみに"ヒノカグツチ"ではダメージを与えられないので要注意。ここでは主人公、アキラとも無想正宗を装備させておいた方がいいだろう。

クトゥルーを倒せば、その分だけ主人公たちのレベルが上がるのも事実。ただしレベルが低いうちは天のノモスで経験値稼ぎをせず、25Fにある記録の石版の前で"青銅の箱"を使って呼び出すといい。このアイテムは、同じく25Fに出現する天使ドミニオン(LV52)が落とす。天のノモスを安心して歩き回れるのは、主人公のレベルが68以上になり、"エストマ"で魔王たちの出現を抑えられるようになってからだ。

セットで出現する悪魔の組み合わせ

❶邪鬼ヘカトンケイル(LV64)+妖獣ベヒモス(LV62)

❷魔王アカ・マナフ(LV67)+魔王アスタロト(LV65)

❸邪龍ティアマット(LV70)+邪神パズス(LV62)

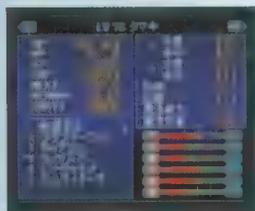
❹邪神クトゥルー(LV78)+鬼女ランダ(LV59)

※どちらか一方の悪魔が主人公よりもレベルが高い場合、エストマを唱えても両方とも登場する。

ゲームをやり込むために

主人公のレベルが70近くになったら、比較的楽に37Fまでたどり着ける。またこれくらいレベルが高ければ、魔神皇■でも苦労することはない。しかし、これで終わりにしていいものか?　アキラルートは主人公のレベルをもっとも上げやすいのだから、できることはすべて試しておきたい。もちろん魔神皇を倒してしまってもいいが、セーブデータをもうひとつ残しておき、色々なことをやってみるといいだろう。

まずは破壊神シヴァ(LV72)を作ってみよう。どうせならP179を参考にし、スクカジャやサマリカームなども継承させておきたい。またDARK系悪魔の3身合体で、高位の魔王をそろえてみるのも面白いだろう。主人公が女性の場合は、P000で紹介している究極の武具作りにチャレンジしてもいい。ただし、究極の武具すべてを集めるなら、主人公のレベルを最低でも76以上にしなければならないことを忘れずに。

アキラルートでしかできないパーティ構成。いずれも各種族の最高位の仲魔ばかりだ。

伝説の武具で身を固めた主人公。主人公に女性を選んだ場合のみに与えられた特権だ。

天のノモス【30F】

A：ハザマのアストラル体

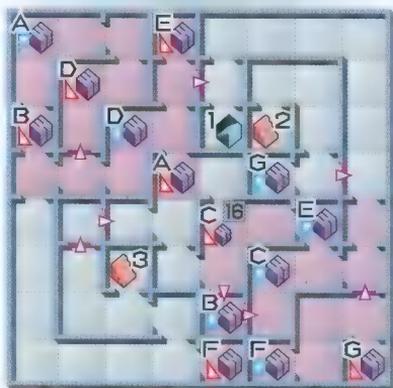
B：特殊ワープAの出口

C：特殊ワープBの出口

宝1：ソーマ（特殊宝箱）

※特殊宝箱にたどり着くには、特殊ワープBのみを3回連続して使う必要がある

※特殊宝箱の中身はパーティ属性によって変化する

天のノモス【31F】

※この階層には32Fに上がる階段がふたつある。ひとつ目は北東にある階段で、こちらは32Fの特殊宝箱を回収する際に使用するもの。もうひとつは南西の階段で、こちらは魔神皇のもとに向かう際に使用するものだ

出現悪魔リスト Devils List

30F-31F

種族	LV	名前	出現	落とすアイテム
鬼女	59	ランダ	△	ディスチャーム
妖獣	62	ベヒモス	○	金丹
邪神	62	パズス	○	オパール
邪鬼	64	ヘカトンケイル	○	エメラルド
魔王	65	アスタロト	△	ダイアモンド
魔王	67	アカ・マナフ	○	闇の弾丸
邪龍	70	ティアマット	○	道返玉
邪神	78	クトゥルー	○	金丹

天のノモス

宝1：ソーマ（特殊宝箱）

※特殊宝箱については30Fと同じ。この宝箱にたどり着くには、いちど34Fまで上がり、落とし穴を利用してこの階層まで下りてこなければならない。途中にはダメージ床があるので、“コアシールド”を使っておこう

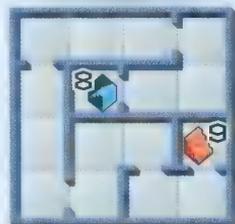
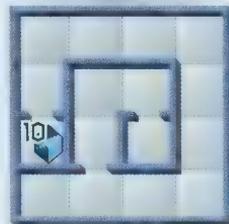
天のノモス

天のノモス

※34Fの落とし穴から落ちると、33F中央のダメージ床を通って32Fへと下りることができる

※魔神皇のもとへ向かうなら、33F東側の階段を使って34Fに上ればいい

天のノモス

天のノモス

天のノモス

※35Fから37Fにかけては攻略すべき情報はない。もちろん悪魔は出現するが、主人公のレベルを68以上にし、邪龍ティアマットと邪神クトゥルーを仲魔にしていれば、戦闘せずに魔神皇のもとまでたどり着くことができるだろう

ボス戦で役に立つ仲魔たち3

最後の戦いとなる魔神皇のステータスは、憤怒界や軽子坂高校2のものと同じ。しかしアキラルートでは出現する悪魔が異なるため、改めて役に立つ仲魔の作り方を紹介しよう。重要なのは、いかにして高位の悪魔に"スクカジャ"をはじめとするカジャ系魔法を継承させるかだ。右の基本的な組み合わせをを参考にして、自分なりの合体パターンを考えてみよう。

基本的な組み合わせ

組み合わせ		結果
龍王ナーガラジャ×妖精エルフ×地霊ブッカブー	→	破壊神アレス(A)
鬼女ダーキニー×妖魔ハヌマーン	→	龍王ヤマタノオロチ(B)
破壊神アレス(A)×龍王ヤマタノオロチ(B)	→	龍神イツァム・ナー(C)
龍王ヤマタノオロチ(B)×地霊ティターン	→	国津神タケミナカタ(D)
龍神イツァム・ナー(C)×妖鳥モーリアン	→	天津神タケミカヅチ(E)

魔神トール(LV60)

・国津神タケミナカタ(D)×天津神タケミカヅチ(E)

所持魔法			
ラクカジャ	スクカジャ	メガストライク	――

※この組み合わせで作るトールを基本にして、上位の仲魔にカジャ系の魔法を継承させよう

女神ノルン(LV61)

・天津神タケミカヅチ(E)×龍王ヴリトラ

所持魔法			
スクカジャ	メディアラハン	サマリカーム	――

※龍王ナーガラジャを使えば"スクカジャ""ラクカジャ"をもつ女神パールヴァティになる

邪龍アジ・ダカーハ(LV65)

・龍神イツァム・ナー(C)×精霊シルフ→龍神ラバブ　左記龍神ラバブ×堕天使サマエル

所持魔法			
スクカジャ	サマリカーム	――	――

※イツァム・ナーとサマエル(アガレス)でも作れるが、スクカジャを継承させることができない

破壊神スサノオ(LV66)

・天津神タケミカヅチ(E)×鬼女ランダ→破壊神スサノオ

所持魔法			
スクカジャ	冥界破	――	――

※鬼女ダーキニーを使えば"スクカジャ"をもつ破壊神インドラジットにすることもできる

魔王マーラ(LV76)

・魔王ヘカーテ×妖精エルフ→魔王ロキ　・魔王ロキ×妖獣ギュウキ×邪鬼ラクシャーサ

所持魔法			
サマリカーム	――	――	――

※妖獣ギュウキは魔獣セルケト×妖鬼ボーグルで、邪鬼ラクシャーサは夜魔インキュバス×妖鬼ヤクシニーで作るといいだろう

破壊神シヴァ(LV72)

・上記スサノオ×魔王ヘカーテ

所持魔法			
スクカジャ	サマリカーム	天罰	――

※作れば魔神皇戦で役に立つことは間違いないのだが、ここまで主人公のレベルを上げるのがたいへん

仲魔の合体例リスト Devils Mix List

LV61～70

種族	名前	レベル	合体例	データ検索
邪龍	アジ・ダカーハ	LV65	LV51夜魔ニュクス×LV59鬼女ランダ	P218
魔神	バール	LV71	LV61女神ノルン×LV70地母神イシュタル	P188
破壊神	シヴァ	LV72	LV56神獣バロン×LV59鬼女ランダ	P192
天津神	アマテラス	LV72	LV61女神ノルン×LV60妖魔ハヌマーン	P185
大天使	ミカエル	LV73	LV67魔神オーディン×65霊鳥ガルーダ	P184
地母神	カーリー	LV74	LV50女神パールヴァティ×LV59地母神ドルガー	P193
魔王	マーラ	LV76	LV67魔王アカ・マナフ×LV51夜魔ニュクス	P217
魔神	カルキ	LV76	LV72天津神アマテラス×LV69龍神アナンタ	P188
邪神	クトゥルー	LV78	LV60大天使ラファエル×LV66破壊神スサノオ	P211
魔神	ヴィローシャナ	LV81	LV76魔神カルキ×LV72天津神アマテラス	P188
魔王	アンリ・マンユ	LV82	LV76魔王マーラ×LV60妖魔ハヌマーン	P217
魔神	アルダー	LV85	LV72破壊神シヴァ×LV74地母神カーリー	P188
魔王	ルシファー	LV99	LV82魔王アンリ・マンユ×LV60妖魔ハヌマーン	P216

※戦■で使う破壊神シヴァはP179の組み合わせのほうがいい。上記の組み合わせだと“ペンパトラ”を継承してしまうだろう。

vs.魔神皇ハザマ

魔神皇ハザマ
DARK-LOW

データ&マニアックス

悪魔データ

Devil Data

ゲーム中に登場する255体の悪魔たちは、いずれも仲魔にして共に戦うことができる存在であり、レベルや攻撃力の高さのみに目を奪われがちだが相性や魔法継承タイプなど、知るべきことは多い。

01 悪魔の種族

Devil Data

会話で仲魔にしたり合体で作り出すことのできる悪魔は、全部で255体いる。これらの悪魔たちは例外なく右の34種族のいずれかに属しており、さらに12の大種族に分類することができる。種族や大種族は、これらの悪魔を合体させるときに大きな意味をもつ。詳しくはP43の種族と属性を参照してほしい。P184からのデータページでは、悪魔たちを種族順(RACE ORDER)に並べて各種族の対戦時もしくは仲魔時の特徴と個々の悪魔がもつデータを1体ずつ掲載している。右の一覧表を参考にして、目的の悪魔がどこに掲載されているのかを探す目安にしてほしい。ゲーム中のアナライズ機能のうち属性順(ALIGN ORDER)の解説はP224を参照のこと。

魔界やノモスの門を守るボス、あるいはイベントで戦う悪魔のなかには、以下のページに掲載されていないもの、掲載されているがグラフィックやデータが異なるものがいる。これらの悪魔のデータは、P68からのフィールドガイドを参照してほしい。

【種族別掲載ページ一覧表】

LIGHT 種族	ページ	NEUTRAL 種族	ページ	DARK 種族	ページ
大天使	P184	天使	P197	邪神	P211
天津神	P185	妖鳥	P198	凶鳥	P212
霊鳥	P186	龍王	P199	邪鬼	P213
女神	P187	妖魔	P200	妖獣	P214
魔神	P188	魔獣	P201	妖樹	P215
神獣	P189	夜魔	P202	屍鬼	P216
聖獣	P190	地霊	P203	魔王	P216
精霊	P191	妖精	P205	邪龍	P217
破壊神	P192	堕天使	P206	幽鬼	P219
龍神	P193	妖鬼	P208	悪霊	P220
地母神	P194	鬼女	P209	外道	P220
国津神	P195				

02 ふたつの属性

Devil Data

①ポリシーの違い

傲慢界や地のノモスの"ドクター・デモニッシュ"が語るように、悪魔の属性にはふたつのラインが存在する。ひとつはポリシーの違い、いいかえれば生きるうえでの方針や価値観の差を指す。これが"LAW-CHAOS"の流れだ。LAWは神に与えられた秩序を重んじ、CHAOSは情念のままに動く。NEUTRALはその両者のバランスを取ろうとする者だ。

属性	種族
LAW	大天使、天津神、霊鳥、天使、妖鳥、邪神、凶鳥
NEUTRAL	女神、魔神、神獣、聖獣、精霊、龍王、妖魔、魔獣、夜魔、地霊、妖精、邪鬼、妖獣、妖樹、屍鬼
CHAOS	破壊神、龍神、地母神、国津神、堕天使、妖鬼、鬼女、魔王、邪龍、幽鬼、外道

②光と闇の違い

もうひとつは悪魔自身のあり方の違い。これが"LIGHT-DARK"の流れ。少し難しいが、各々が所属する軍団といえば分かりやすいだろう。つまり、LIGHTは光(善)の軍団、DARKは闇(悪)の軍団と置き換えればいい。もちろんこれは単純な分類であって、DARK=悪とは簡単にいいきれないところが、『真・女神転生』シリーズたる所以である。

属性	種族
LIGHT	大天使、天津神、霊鳥、女神、魔神、神獣、聖獣、精霊、破壊神、龍神、地母神、国津神
NEUTRAL	天使、妖鳥、龍王、妖魔、魔獣、夜魔、地霊、妖精、堕天使、妖鬼、鬼女
DARK	邪神、凶鳥、邪鬼、妖獣、妖樹、屍鬼、魔王、邪龍、幽鬼、悪霊、外道

悪魔データの見方

Devil Data

ミカエル ②
Michal
LV ③73 HP ④459 MP ⑤454 CP ⑥101 COST ⑦2336
攻撃 ⑧06 命中 ⑨8 防御 ⑩6 回避 ⑪4 魔威 ⑫2 魔効 ⑬ 回数 ⑭ 相性 19 攻・やや強
力 ⑯0 知 ⑰ 魔 ⑱ 体 ⑲0 速 ⑳ 運 ㉑ item ㉒ 継承 万能
1 メ㉔ドラ 2 マハラギダイン 3 ディアラハン 4 デスバウンド 5 ── 6 ── 敵専 ㉕ ──

①グラフィック
フィールドに出現する悪魔の姿。一度でも戦ったり会話で仲魔にすればアナライズ画面で確認できる。ただし属性がLIGHTの悪魔はフィールドに出現しないため、合体で作り出さないと見ることはできない

②名前
その悪魔の名前。世界各地の神話や伝承に登場する神や悪魔の名前がついている。英字名はそれを英語に訳したものだ。個々の悪魔の簡単な解説は、P224以降を参照してほしい

③LV
その悪魔のレベル。このゲームでは悪魔は成長しないため、この数値が変化することはない。また、主人公よりレベルの高い悪魔は、基本的に仲魔にできない

④HP
ヒットポイント。これが0になると死亡(DEAD)する。敵の物理攻撃や魔法攻撃を受けたり、HPを消費する特技を使用すると減る。また一部のステータス異常でも減る

⑤MP
マジックポイント。魔法や一部の特技を使用すると減る。また敵から特定の特技を受けた場合も減ることがある

⑥CP
抗体ポイント。仲魔を召喚したままフィールドを歩くと、一定量のMAGが消費される。ここで掲載した数値は、その仲魔1体が10歩あるいたときに消費するMAGの量を表わす

⑦COST
特定の仲魔1体を召喚する際にかかるお金。単位はマッカ

⑧攻撃
物理攻撃を行なうときの攻撃威力。HPを消費する特技の威力も、この値に比例して高くなる。攻撃力を上げる"タルカジャ"を唱えると、その戦闘時のみ攻撃威力が増す

⑨命中
物理攻撃や特技を敵に命中させる能力。命中率を上げる"スクカジャ" を唱えると、その戦闘時のみ命中率が増す

⑩防御
敵からの物理攻撃や特技に耐える力。この値が高いほど、HPへのダメージは少なくなる。防御力を上げる"ラクカジャ" を唱えると、その戦闘時のみ防御力が増す

⑪回避
敵からの物理攻撃や特技を回避する能力

⑫魔威
魔法威力を表わす。攻撃魔法や回復魔法に影響し、この値が高いほど、同じ魔法を唱えた際の威力が増す。魔法威力を上げる"マカカジャ"を唱えると、その戦闘時のみ威力が増す

⑬魔効
魔法効果を表わす。主にステータス異常を引き起こす魔法の成功率に影響を与える。この値が高いほど、同じ魔法を唱えた際の成功率が上がる

⑭回数
物理攻撃を行なう回数。2-3は最低2回、最高3回攻撃することを表わす。ただし、異なる敵2～3体に攻撃するのではなく、同じ敵にその回数分攻撃する。ALLは出現している敵すべてに1回ずつ攻撃を行なう

⑮相性
その悪魔がもつ防御相性。相性は全部で49種類(ボスを除く)ある詳しくはP222を参照のこと

⑯力
主に物理攻撃やHPを消費する特技の威力に影響を与える

⑰知
主に魔法威力と魔法効果、回避率に影響を与える

⑱魔
主に魔法威力と魔法に対する防御力、最大MPに影響を与える

⑲体
主に物理攻撃やHPを消費する特技に対する防御力、最大HPに影響を与える

⑳速
主に戦闘時の行動順、命中率や回避率に影響を与える

㉑運
主にステータス異常を起こす確率と敵の先制攻撃確率に影響を与える

㉒item
その悪魔を倒したときに落とす可能性があるアイテム。宝玉や魔石を除く、その悪魔固有のアイテムを掲載している。敵として登場しない悪魔やLIGHT系の悪魔の場合、当然落とすアイテムもない。また悪魔が落とすアイテム以外にも、会話でもらえるアイテムもある。詳しくはP44を参照のこと

㉓継承
魔法継承タイプを表わす。このタイプが同じ悪魔同士を合体させれば攻撃魔法継承、異なる悪魔同士を合体させれば回復・補助魔法継承となる。詳しくはP57を参照のこと

㉔魔法・特技
その悪魔が最初からもつ魔法や特技を表わす。この欄に空きがあれば、魔法継承で特定の魔法を継承させることができる。魔法継承はボス戦で役に立つ仲魔を作るための手段だけでなく、個々の悪魔をさらに特徴づける唯一の手段でもある。詳しくはP57を参照のこと

㉕敵専
その悪魔が敵として出現した場合のみ使用する魔法や特技。アナライズ画面では表示されるが、仲魔にしているときのステータス画面では表示されず、戦闘中にも使用できない。敵として登場しない悪魔やLIGHT系の悪魔にはない

大天使

【飛天族/LIGHT-LAW】

4大天使をはじめ、イスラエルの上級天使たちで構成される正義の軍団。全体的に能力のバランスがよく、所持魔法もひととおりそろっており使い勝手がよい。また、"天罰"をもつ悪魔はボス戦で重宝するだろう。

ミカエル
Michal

LV 73 HP 959 MP 454 CP 101 COST 2336

206 | 138 | 186 | 134 | 22 | 21 | 2 | 19:全攻撃・やや強

力 30 | 知 16 | 魔 18 | 体 20 | 速 16 | 運 18 | Item — | 万能

メギドラ | マハラギダイン | ディアラハン | デスバウンド | — | — | —

ガブリエル
Gabriel

LV 68 HP 939 MP 434 CP 95 COST 2176

192 | 125 | 170 | 122 | 26 | 23 | 2 | 19:全攻撃・やや強

力 28 | 知 17 | 魔 22 | 体 17 | 速 13 | 運 11 | Item — | 万能

メギド | マハジオダイン | メギドラオン | マハンマ | 天罰 | — | —

ラファエル
Raphael

LV 60 HP 909 MP 313 CP 85 COST 1920

164 | 115 | 156 | 114 | 20 | 22 | 2 | 48:ラファエル専用

力 22 | 知 18 | 魔 15 | 体 18 | 速 16 | 運 10 | Item — | 万能

マハブフダイン | ジオダイン | メディアラハン | エストマ | デクンダ | — | —

ウリエル
Uriel

LV 51 HP 969 MP 181 CP 74 COST 1632

150 | 100 | 140 | 97 | 13 | 13 | 2 | 22:特技・反射

力 24 | 知 10 | 魔 10 | 体 19 | 速 15 | 運 10 | Item — | 万能

ハマオン | マハンマ | シバブー | マハザンダイン | アカシャアーツ | — | —

オファニム
Ofanim

LV 46 HP 596 MP 202 CP 68 COST 1472

124 | 90 | 116 | 89 | 16 | 15 | 2-4 | 47:オファニム専用

力 16 | 知 12 | 魔 13 | 体 12 | 速 14 | 運 10 | Item — | 万能

ジオダイン | アギダイン | ブフダイン | ザンダイン | リフトマ | — | —

ラグエル
Raguel

LV 40 HP 505 MP 161 CP 60 COST 1280

112 | 77 | 102 | 76 | 15 | 13 | 1 | 29:呪殺、破[illegible]神経・無効

力 16 | 知 10 | 魔 12 | 体 11 | 速 10 | 運 10 | Item — | 破魔

アギダイン | デクンダ | リカーム | メガストライク | 天罰 | — | —

ハニエル
Haniel

LV 36 HP 363 MP 191 CP 55 COST 1152

92 | 70 | 90 | 70 | 18 | 17 | 1 | 32:破魔・反射

力 10 | 知 13 | 魔 15 | 体 9 | 速 10 | 運 10 | Item — | 電撃

マハジオンガ | ハマオン | マハジオ | メディラマ | — | — | —

ザフキエル
Zafkiel

LV	HP	MP		
35	393	181	54	1120

94	67	90	67	19	15	1	32:破魔·反射
12	11	16	10	10	7	item —	衝撃
マハザンマ	ペンパトラ	マリンカリン	サバトマ	ヘルズアイ	—	—	

ラミエル
Ramiel

LV	HP	MP		
29	343	121	46	928

86	58	76	56	12	12	1	32:[illegible]·反射
14	9	10	9	9	7	item —	火炎
ハンマ	マハンマ	アギラオ	ペンパトラ	羽ばたき	—	—	

天津神

【神族/LIGHT-LAW】

『日本書紀』に登場する、日本の代表的な神々。基本的に攻撃系の魔法や特技が充実している。反面、回復魔法をもつ悪魔が少ないので、魔法継承の際は“メディア”や“リカーム”を狙いたい。

アマテラス
Amaterasu

LV	HP	MP		
72	888	501	88	2304

196	137	178	135	25	23	1-2	19:全攻撃·やや強
26	18	20	17	17	18	item —	火炎
メギドラ	マハラギダイン	マハンマ	メディラマ	サマリカーム	—	—	

ツクヨミ
Tukuyomi

LV	HP	MP		
62	669	520	77	1984

144	116	148	119	30	28	3-5	15:魔法·反射
10	22	24	12	17	12	item —	呪殺
マカジャマ	マハザンダイン	マハザンマ	ムドオン	サバトマ	—	—	

タケミカヅチ
Takemikaduti

LV	HP	MP		
58	909	202	73	1856

166	111	154	107	14	11	2	9:電撃·吸収
25	8	12	19	15	12	item —	破魔
ジオダイン	マハジオンガ	マハジオダイン	デカジャ	—	—	—	

ヒノカグツチ
Hinoka[illegible]uti

LV	HP	MP		
49	693	235	63	1568

140	95	120	93	18	14	1	4:火炎·吸収②
21	10	15	11	15	7	item —	[illegible]撃
アギダイン	マハラギオン	マハラギダイン	炎の壁	—	—	—	

オモイカネ
Omoikane

LV	HP	MP		
41	236	286	54	1312

94	81	94	83	20	20	2	36:破魔、呪殺·無効②
6	16	16	6	15	10	item —	呪殺
テトラカーン	テトラジャ	マハザンマ	マカジャマ	—	—	—	

タチカラオ
Tajikarao

LV	HP	MP	CP	COST
34	563	73	46	1088

110	68	98	65	8	8	1	相性 22:特技・反射
21	6	6	15	10	9	Item —	衝撃
1 バイナックル	2 イナズマキック	3 飛び蹴り	4 [illegible]掌	5 —	6 —	—	

アメノトリフネ
Amano Torihune

LV	HP	MP	CP	COST
30	256	103	42	960

84	63	74	62	11	10	1	相性 33:破魔、呪殺・反射①
12	8	9	7	13	8	Item —	[illegible]
1 マハザンマ	2 リフトマ	3 ペンパトラ	4 トラフーリ	5 マッパー	6 体当たり	—	

【鳥族/LIGHT-LAW】

鳥の姿をした悪魔が多く、全体的に速さの能力値が高い。この特徴を戦闘時に活かすため、魔法継承はカジャ系の魔法を狙いたい。また上位の合体剣を作り出すためには欠かせない種族でもある。

ガルーダ
Garuda

LV	HP	MP	CP	COST
65	777	272	74	2080

182	131	160	127	16	15	1-3	相性 33:破魔、[illegible]殺・反射①
26	12	13	15	24	12	Item —	衝撃
1 デカジャ	2 マハザンダイン	3 羽ばたき	4 引っかき	5 バインドボイス	6 —	—	

スザク
Suzaku

LV	HP	MP	CP	COST
47	552	223	57	1504

130	95	116	92	16	13	1-2	相性 21:ガン、魔法・やや強
18	9	14	11	18	9	Item —	火炎
1 マハラギダイン	2 メディラマ	3 タルカジャ	4 リカーム	5 アギダイン	6 羽ばたき	—	

ヤタガラス
Yatagarasu

LV	HP	MP	CP	COST
44	500	169	54	1408

128	90	106	88	15	13	0-2	相性 4:火炎・吸収②
20	10	12	9	17	8	Item —	火炎
1 アギダイン	2 マハラギオン	3 引っかき	4 羽ばたき	5 —	6 —	—	

フェニックス
Phoenix

LV	HP	MP	CP	COST
37	293	117	47	1184

88	77	94	77	13	10	2	相性 4:火炎・吸収②
7	7	11	10	16	15	Item —	火炎
1 マハンマ	2 サマリカーム	3 デカジャ	4 リフトマ	5 ファイアブレス	6 —	—	

ジャターユ
Jatayus

LV	HP	MP	CP	COST
32	272	109	42	1024

88	68	80	68	12	12	2	相性 20:ガン以外の物理・強
12	10	9	8	15	6	Item —	[illegible]
1 ムド	2 リフトマ	3 ファイアブレス	4 引っかき	5 羽ばたき	6 —	—	

ホウオウ
Houou

LV	HP	MP	CP	COST
21	120	66	32	672

56 | 47 | 52 | 47 | 10 | 8 | 2 | 21:ガン、魔法・やや強

7 | 6 | 8 | 5 | 12 | 8 | Item ── | 破魔

ディアラマ | メディア | リカーム | タルカジャ | ── | ── | ──

スパルナ
Sparna

LV	HP	MP	CP	COST
16	78	42	27	512

42 | 40 | 40 | 40 | 6 | 5 | 2 | 21:ガン、魔法・やや強

5 | 4 | 5 | 4 | 13 | 8 | Item ── | 衝撃

パララディ | ペンパトラ | ディアラマ | マッパー | 引っかき | ── | ──

女神

【神族/LIGHT-NEUTRAL】

世界中の神話に登場する美と豊穣の女神たち。どちらかというと下位の3体は攻撃系、上位4体は回復・補助系だが、すべての悪魔が回復魔法を所持している。いずれもボス戦には欠かせない存在だ。

ノルン
Norn

LV	HP	MP	CP	COST
61	876	491	80	1952

162 | 113 | 150 | 112 | 24 | 21 | 1～3 | 29:呪殺、破魔、神経・無効

20 | 16 | 20 | 14 | 14 | 12 | Item ── | 呪■

マハブフダイン | メディアラハン | ハマオン | マハムド | サマリカーム | ── | ──

ラクシュミ
Lakshmi

LV	HP	MP	CP	COST
55	560	391	74	1760

134 | 103 | 132 | 103 | 20 | 16 | 1～2 | 32:■魔・反射

12 | 12 | 17 | 11 | 10 | 30 | Item ── | ■魔

メディアラハン | ラクカジャ | ペトラディ | リカーム | セクシーダンス | ── | ──

パールヴァティ
Parvati

LV	HP	MP	CP	COST
50	635	380	68	1600

136 | 94 | 124 | 92 | 21 | 18 | 1～2 | 32:破魔・反射

18 | 13 | 18 | 12 | 11 | 11 | Item ── | 氷結

マハブフダイン | マハンマ | ブフダイン | メディラマ | タルカジャ | ── | ──

フレイア
Freyja

LV	HP	MP	CP	COST
43	414	340	60	1376

116 | 81 | 102 | 80 | 23 | 15 | 1～3 | 29:呪殺、破魔、神経・無効

15 | 10 | 20 | 8 | 10 | 12 | Item ── | 火炎

マリンカリン | ドルミナー | サバトマ | ネクロマ | ディアラマ | ── | ──

ハトホル
Hathor

LV	HP	MP	CP	COST
38	409	270	55	1216

106 | 71 | 96 | 70 | 18 | 17 | 2 | 32:破魔・反射

15 | 13 | 15 | 10 | 8 | 8 | Item ── | 火炎

カルムディ | メギド | テトラカーン | メディラマ | ペンパトラ | ── | ──

アリアンロッド
Arianrhod

LV	HP	MP	CP	COST
35	424	172	52	1120

攻撃	命中	防御	回避	魔攻	魔防	回数	相性
108	72	90	69	11	10	2~4	22:特技・反射

力	知	魔	体	速	運	Item	弱点
19	8	9	10	13	8	—	衝撃

1	2	3	4	5	6	効果
ハンマ	パララディ	ディアラマ	ヒートウェイブ	—	—	—

アメノウズメ
Amenouzume

LV	HP	MP	CP	COST
27	264	159	43	864

攻撃	命中	防御	回避	魔攻	魔防	回数	相性
80	53	72	52	13	11	1~3	35:破魔、呪殺・無効①

力	知	魔	体	速	運	Item	弱点
13	8	11	9	8	7	—	■

1	2	3	4	5	6	効果
メディア	メディラマ	セクシーダンス	幸せの歌	■■蹴り	—	—

魔神 【神族/LIGHT-NEUTRAL】

あらゆる神話の主神やそれに準ずる神たち。属性がNEUTRALのため、ほぼすべての悪魔と一緒に召喚できるのが魅力だ。ただしレベルが非常に高いため、合体で作れるのは終盤戦以降になる。

アルダー
Aldar

LV	HP	MP	CP	COST
85	999	542	121	2720

攻撃	命中	防御	回避	魔攻	魔防	回数	相性
230	158	200	154	24	22	2	19:全攻撃・やや強

力	知	魔	体	速	運	Item	弱点
30	17	20	15	18	20	—	万能

1	2	3	4	5	6	効果
ムドオン	メギドラ	マハラギダイン	セクシーダンス	暴れまくり	—	—

ヴィローシャナ
Vairocana

LV	HP	MP	CP	COST
81	990	651	116	2592

攻撃	命中	防御	回避	魔攻	魔防	回数	相性
218	145	190	144	30	30	2~3	2:火炎・強

力	知	魔	体	速	運	Item	弱点
28	24	24	14	14	12	—	火炎

1	2	3	4	5	6	効果
マハラギダイン	メギドラオン	マハジオダイン	デカジャ	サマリカーム	—	—

カルキ
Kalki

LV	HP	MP	CP	COST
76	988	499	110	2432

攻撃	命中	防御	回避	魔攻	魔防	回数	相性
214	142	188	138	25	22	2	19:全攻撃・やや強

力	知	魔	体	速	運	Item	弱点
31	17	21	18	17	11	—	破魔

1	2	3	4	5	6	効果
ムドオン	メギドラオン	マハブフダイン	マハラギダイン	—	—	—

バール
Baal

LV	HP	MP	CP	COST
71	969	408	104	2272

攻撃	命中	防御	回避	魔攻	魔防	回数	相性
200	132	178	129	22	20	2	21:ガン、■法・やや強

力	知	魔	体	速	運	Item	弱点
29	15	18	18	15	15	—	万能

1	2	3	4	5	6	効果
マハジオダイン	マハジオンガ	メディアラハン	テトラジャ	リカームドラ	—	—

オーディン
Odin

LV	HP	MP	CP	COST
67	949	474	99	2144

攻撃	命中	防御	回避	魔攻	魔防	回数	相性
190	125	164	122	27	23	2	35:■、呪殺・無効①

力	知	魔	体	速	運	Item	弱点
28	17	23	15	16	8	—	呪殺

1	2	3	4	5	6	効果
マハブフダイン	マカラカーン	ムドオン	バインドボイス	—	—	—

ホルス
Horus

LV	HP	MP	CP	COST
64	802	354	95	2048

182	121	158	118	21	19	1～2	5:火炎・反射
27	15	17	15	15	13	item —	火炎
マハンマ	マカラカーン	メディラマ	リカーム	テトラジャ	—	—	

トール
Thor

LV	HP	MP	CP	COST
60	835	260	90	1920

176	114	156	110	17	14	2	9:電撃・吸収
28	10	14	18	14	12	item —	万能
ジオダイン	マハジオダイン	暴れまくり	メガストライク	—	—	—	

インドラ
Indra

LV	HP	MP	CP	COST
57	711	185	86	1824

168	114	144	109	12	11	1～2	9:電撃・吸収
27	8	10	15	19	12	item —	電撃
ジオダイン	デカジャ	雷神撃	パニックボイス	—	—	—	

ベロボーグ
Belobog

LV	HP	MP	CP	COST
45	513	133	71	1440

126	90	114	87	10	11	1～2	21:ガン、[illegible]・やや強
18	9	8	12	15	12	item —	破魔
アギダイン	マハラギオン	ハンマ	ディアラハン	デクンダ	—	—	

トート
Thoth

LV	HP	MP	CP	COST
42	325	236	68	1344

104	83	98	84	20	21	1～2	15:魔法・反射
10	17	16	7	14	10	item —	衝撃
ザンダイン	ペンパトラ	リフトマ	マッパー	—	—	—	

神獣

【獣族/LIGHT-NEUTRAL】

神の獣とはいえ、獣族のため魔法やMPは少な目。肉弾戦や特技での攻撃を得意とするが、ナラシンハはボス戦で、他の悪魔はボス戦以外で活躍できるだろう。また、破壊神や国津神の材料としても役に立つ。

バロン
Barong

LV	HP	MP	CP	COST
56	977	220	79	1792

158	109	142	106	17	14	2	29:呪殺、破魔、神経・無効
23	10	14	15	16	12	item —	火炎
ペンパトラ	ファイアブレス	バインドボイス	噛みつき	引っかき	—	—	

ゲンブ
Genbu

LV	HP	MP	CP	COST
48	986	139	70	1536

140	87	136	84	13	13	1	13:火炎、氷結、電撃・強
22	10	10	20	6	12	item —	氷結
マハンマ	ハンマ	シバブー	マカカジャ	アイスブレス	—	—	

アヌビス
Anubis

LV	HP	MP	CP	COST
45	602	126	66	1440

114	83	118	83	17	16	2	32:■魔・反射
12	12	14	14	10	10	item —	呪殺
ムド	ハマオン	サマリカーム	ダークブレス	—	—	—	

ナラシンハ
Narisimha

LV	HP	MP	CP	COST
42	579	108	62	1344

120	86	106	83	11	10	1	24:呪殺・反射②
18	8	9	11	15	10	item —	火炎
ガルムディ	噛みつき	引っかき	パニックボイス	—	—	—	

スフィンクス
Sphinx

LV	HP	MP	CP	COST
38	435	150	58	1216

102	72	96	73	17	18	1	21:ガン、魔法・やや強
13	15	13	10	10	6	item —	■
マハラギオン	シバブー	ペトラディ	リカーム	引っかき	—	—	

セベク
Sebec

LV	HP	MP	CP	COST
25	300	73	42	800

80	49	68	47	12	11	1	24:呪殺・反射②
15	8	10	9	6	7	item —	呪殺
リカームドラ	ディアラマ	体当たり	ヒールドロップ	噛みつき	—	—	

【獣族/LIGHT-NEUTRAL】

神獣同様、魔法やMPは少な目ながら、使える魔法をもつものが多い。特にヘケトやユニコーンは、序盤戦では必須の存在だ。バステトとビャッコは速さの能力が高いので、カジャ系魔法を継承させたい。

ビャッコ
Byakko

LV	HP	MP	CP	COST
47	765	124	65	1504

136	94	122	91	11	10	1	6:氷結・強
21	8	9	14	16	11	item —	氷結
エストマ	噛みつき	バインドボイス	アイスブレス	—	—	—	

パピルサグ
Pabilsag

LV	HP	MP	CP	COST
40	513	137	57	1280

108	75	104	74	15	13	2	33:破魔、呪殺・反射①
14	10	12	12	8	12	item —	破魔
テトラカーン	ペトラディ	リカーム	サバトマ	麻痺針	—	—	

バステト
Bastet

LV	HP	MP	CP	COST
34	347	112	50	1088

100	72	80	70	14	11	1-2	33:■魔、呪殺・反射①
16	8	12	6	15	7	item —	衝撃
マハザンマ	マハンマ	パララディ	メディラマ	引っかき	—	—	

アピス
Apis

LV	HP	MP	CP	COST
25	377	50	40	800

70	48	68	47	10	8	1	21:ガン、魔法・やや強
10	6	8	9	5	12	Item —	破魔
ハマオン	メディア	リカームドラ	体当たり	ヒールドロップ	—	—	

ユニコーン
Unicorn

LV	HP	MP	CP	COST
19	154	47	33	608

56	40	48	39	8	7	1	21:ガン、魔法・やや強
9	5	7	5	7	10	Item —	破魔
ハンマ	エストマ	体当たり	子守歌	ヒールドロップ	—	—	

ヘケト
Hecate

LV	HP	MP	CP	COST
17	156	51	31	544

50	33	48	33	11	8	1	21:ガン、魔法・やや強
8	6	9	7	4	6	Item —	呪殺
ラクカジャ	パララディ	ディアラマ	メディア	ポズムディ	—	—	

【精霊/LIGHT-NEUTRAL】

精霊合体が主な役割だが、低レベルの精霊には、実戦でも役に立つものも多い。特にカジャ系の魔法を3つももつアーシーズは、序盤のボス戦では必須。また、ラグの店で宝石と精霊を交換することができるのも特徴だ。

サラマンダー
Salamander

LV	HP	MP	CP	COST
28	261	75	30	896

86	56	74	54	11	10	1	3:火炎・吸収①
15	8	9	9	8	9	Item —	火炎
アギラオ	マハラギオン	エストマ	パララディ	—	—	—	

ウンディーネ
Undine

LV	HP	MP	CP	COST
26	184	98	28	832

64	51	70	51	17	12	1	10:電撃・反射
6	8	15	9	8	8	Item —	電撃
ディアラマ	メディラマ	ジオンガ	マリンカリン	ハピルマ	—	—	

シルフ
Sylph

LV	HP	MP	CP	COST
24	143	72	27	768

64	52	58	53	12	13	1	28:呪殺、ガン・強
8	11	9	5	12	6	Item —	衝撃
マハザン	ザンマ	マハザンマ	ドルミナー	リフトマ	—	—	

ノーム
Gnome

LV	HP	MP	CP	COST
22	194	63	25	704

64	41	64	40	11	11	1	34:破魔、呪殺・反射②
10	9	9	10	4	5	Item —	
ハンマ	マハザンマ	ペンパトラ	テトラジャ	—	—	—	

フレイミーズ
Flamies

LV	HP	MP	CP	COST
13	98	35	19	416

40	30	38	30	10	8	1	3：火炎・吸収①
7	6	8	6	7	6	Item —	火炎
アギ	マハラギ	アギラオ	炎の壁	—	—	—	

アクアンズ
Aquans

LV	HP	MP	CP	COST
12	82	38	18	384

34	25	34	26	12	9	1	10：電撃・反射
5	6	10	5	5	5	Item —	電撃
ディア	メディア	マハジオ	ポズムディ	水の壁	—	—	

エアロス
Aeros

LV	HP	MP	CP	COST
11	46	31	18	352

30	26	28	27	9	10	1	28：呪殺、ガン・強
4	8	7	3	8	4	Item —	衝撃
ザン	ザンマ	マハザン	パトラ	パララディ	—	—	

アーシーズ
Earthies

LV	HP	MP	CP	COST
10	85	20	17	320

36	21	40	20	5	5	1	34：破魔、呪殺・反射②
8	4	4	10	3	4	Item —	呪殺
タルカジャ	ラクカジャ	スクカジャ	ディアラマ	ヘルズフィスト	—	—	

破壊神 【鬼神族/LIGHT-CHAOS】

神と並び、ボス戦に欠かせない荒ぶる神々。中盤以作れるようになり、もっとも頼りになる種族といってもいだろう。とくに最下位のアレスは、カジャ系魔法の魔法承ではカギとなる存在だ。

シヴァ
Siva

LV	HP	MP	CP	COST
72	979	386	114	2304

206	137	170	133	24	20	2-3	19：全攻撃・やや強
31	15	20	13	16	20	Item —	万能
メギドラオン	マハジオダイン	マハブフダイン	天罰	—	—	—	

スサノオ
Susanoo

LV	HP	MP	CP	COST
66	898	321	106	2112

190	126	162	122	21	18	2	24：呪殺・反射②
29	13	18	15	16	15	Item —	万能
マハジオダイン	マハザンダイン	マハムド	バインドボイス	冥界破	—	—	

インドラジット
Indrajit

LV	HP	MP	CP	COST
59	807	290	97	1888

172	109	154	105	21	18	2	9：電撃・吸収
27	13	18	18	13	5	Item —	電撃
マハジオンガ	ジオダイン	マカラカーン	デクンダ	アカシャアーツ	—	—	

セイテンタイセイ
Seitentaisei

LV	HP	MP	CP	COST
53	953	216	89	1696

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔防	回数	相性
154	105	134	102	17	15	2	2:火炎・強

力	知	魔	体	速	運	Item	継承
24	11	14	14	18	8	—	火炎

1	2	3	4	5	6	敵専
ザンダイン	マハザンダイン	マカカジャ	飛び蹴り	ファイアブレス	—	—

チェルノボグ
Chernobog

LV	HP	MP	CP	COST
46	898	145	80	1472

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔防	回数	相性
138	87	126	83	12	11	1	23:呪殺・反射①

力	知	魔	体	速	運	Item	継承
23	8	10	17	10	7	—	呪殺

1	2	3	4	5	6	敵専
ムドオン	ネクロマ	デスバウンド	毒ガスブレス	回転斬り	—	—

アレス
Ares

LV	HP	MP	CP	COST
33	613	80	63	1056

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔防	回数	相性
106	62	100	58	7	7	1	22:特技・反[illegible]

力	知	魔	体	速	運	Item	継承
20	5	6	17	7	4	—	火炎

1	2	3	4	5	6	敵専
タルカジャ	スクカジャ	バインドボイス	ヒートウェイブ	—	—	—

龍神

【龍族/LIGHT-CHAOS】

極めて高いHPとそれを活かした特技を多くもつ種族。大勢の敵を相手にしたときは、全体攻撃の特技が役に立ち活躍できるが、反面ボス戦は使いづらい。破壊神や国津神、地母神などの材料にしたほうがいいだろう。

アナンタ
Ananta

LV	HP	MP	CP	COST
69	999	326	106	2208

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔防	回数	相性
194	126	180	123	21	21	2-3	13:火炎、氷結、電撃・強

力	知	魔	体	速	運	Item	継承
28	17	17	21	13	13	—	電撃

1	2	3	4	5	6	敵専
マカラカーン	なぎ払い	暴れまくり	[illegible]噛みつき	水の壁	—	—

ラハブ
Rahab

LV	HP	MP	CP	COST
63	989	208	99	2016

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔防	回数	相性
184	111	186	106	15	12	1	13:火炎、氷結、電撃・強

力	知	魔	体	速	運	Item	継承
29	9	13	30	8	9	—	破魔

1	2	3	4	5	6	敵専
デカジャ	なぎ払い	噛みつき	体当たり	—	—	—

イツァム・ナー
Itzamna

LV	HP	MP	CP	COST
58	827	260	93	1856

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔防	回数	相性
156	107	154	106	21	18	1	5:火炎・反射

力	知	魔	体	速	運	Item	継承
20	14	17	19	12	12	—	火炎

1	2	3	4	5	6	敵専
マハラギダイン	エストマ	ファイアブレス	炎の壁	—	—	—

セイリュウ
Seiryu

LV	HP	MP	CP	COST
48	866	135	80	1536

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔防	回数	相性
142	96	120	92	12	12	1	13:火炎、氷結、電撃・強

力	知	魔	体	速	運	Item	継承
23	9	10	12	15	11	—	電撃

1	2	3	4	5	6	敵専
ジオダイン	ファイアブレス	なぎ払い	噛みつき	—	—	—

ケツアルカトル
Quetzalcoatl

LV	HP	MP	CP	COST
45	718	163	76	1440

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
126	84	114	83	16	17	1	13:火炎、氷結、電撃・強

力	知	魔	体	速	運	Item	[illegible]
18	14	12	12	10	9	—	■

1	2	3	4	5	6	[illegible]
ザンダイン	メディラマ	マハザンダイン	パララディ	電撃	—	—

ペクヨン
Pekyoung

LV	HP	MP	CP	COST
41	723	109	73	1312

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
126	80	106	76	11	11	1	13:火炎、氷結、電撃・強

力	知	魔	体	速	運	Item	[illegible]
22	9	9	12	11	9	—	火炎

1	2	3	4	5	6	[illegible]
ペトラディ	ファイアブレス	噛みつき	なぎ払い	—	—	—

マヤ
Maya

LV	HP	MP	CP	COST
39	709	108	72	1248

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
118	72	106	69	12	11	1	34:破魔、呪殺・反射②

力	知	魔	体	速	運	Item	[illegible]
20	8	10	14	6	11	—	■

1	2	3	4	5	6	[illegible]
ディアラハン	メディラマ	リカーム	ポズムディ	パララディ	ペトラディ	—

地母神

【鬼神族/LIGHT−CHAOS】

優しさよりも"怒り"の一面を強くもつ女神たち。いずれも頼りになる悪魔ばかりだが、特筆すべきはドルガーだ。対魔神皇戦で有用な"冥界破"をもつため、最終戦までには絶対に仲魔にしておきたい。

カーリー
Kali

LV	HP	MP	CP	COST
74	987	443	99	2368

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
208	148	182	143	23	17	2-4	24:呪殺・反射②

力	知	魔	体	速	運	Item	[illegible]
30	12	20	17	25	14	—	万能

1	2	3	4	5	6	[illegible]
ムドオン	マハムド	セクシーダンス	暴れまくり	バインドボイス	—	—

イシュタル
Ishtar

LV	HP	MP	CP	COST
70	828	551	94	2240

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
194	128	172	125	31	22	2	33:破魔、呪殺・反射①

力	知	魔	体	速	運	Item	[illegible]
27	15	27	16	13	13	—	万能

1	2	3	4	5	6	[illegible]
マハザンダイン	マハジオンガ	デカジャ	メディアラハン	サマリカーム	セクシーダンス	—

ドルガー
Durga

LV	HP	MP	CP	COST
59	727	273	81	1888

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
170	115	152	110	17	13	3-5	22:特技・反射

力	知	魔	体	速	運	Item	[illegible]
26	9	15	17	17	10	—	■

1	2	3	4	5	6	[illegible]
ムドオン	デカジャ	デクンダ	冥界破	バインドボイス	—	—

キクリヒメ
Kikurihime

LV	HP	MP	CP	COST
39	404	204	57	1248

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
98	73	98	73	18	17	1	35:■、呪殺・無効①

力	知	魔	体	速	運	Item	[illegible]
10	13	15	10	9	11	—	氷結

1	2	3	4	5	6	[illegible]
メディラマ	マリンカリン	リカーム	マハブフーラ	—	—	—

ハリティー
Hariti

LV	HP	MP	CP	COST
36	371	146	53	1152

98	72	88	71	14	11	1	相性 30:神経、呪殺、魔力・強
13	8	12	8	13	8	item —	呪殺
ディアラマ	デスタッチ	子守歌	セクシーダンス	—	—	—	

タウエレト
Taueret

LV	HP	MP	CP	COST
25	258	105	40	800

74	45	66	44	13	12	1	相性 21:ガン、魔法・やや強
12	9	11	8	3	7	item —	[illegible]
テトラジャ	メディラマ	ラクカジャ	カルムディ	押し潰し	—	—	

ヴェスタ
Vesta

LV	HP	MP	CP	COST
18	168	67	32	576

52	34	52	34	11	8	1	相性 21:ガン、魔法・やや強
8	6	9	8	3	8	item —	火炎
アギラオ	マハラギオン	ラクカジャ	炎の壁	—	—	—	

国津神 【鬼神族/LIGHT-CHAOS】

天津神以前に日本を支配していた神や、大和朝廷に反抗した神たち。いずれも一癖あるが、使い方次第ではボス戦でも頼りになる存在だ。合体剣の材料にもなるため、[illegible]り方をマスターしておきたい。

アラハバキ
Arahabaki

LV	HP	MP	CP	COST
66	868	334	75	2112

180	123	176	121	23	20	1-2	相性 33:[illegible]、呪殺・反射①
24	15	19	22	15	10	item —	火炎
テトラカーン	マハンマ	マハジオダイン	サマリカーム	[illegible]撃	—	—	

タケミナカタ
Takeminakata

LV	HP	MP	CP	COST
54	767	165	63	1728

156	104	144	101	13	13	2	相性 4:火炎・吸収②
24	10	10	18	14	11	item —	電撃
アギダイン	ブフダイン	シバブー	冥界破	—	—	—	

オオナムチ
Oonamuti

LV	HP	MP	CP	COST
52	656	202	61	1664

144	98	136	96	16	16	1-3	相性 9:電撃・吸収
20	13	13	16	13	9	item —	万能
ジオダイン	メディラマ	デクンダ	テトラジャ	ディアラハン	サマリカーム	—	

コトシロヌシ
Kotoshironushi

LV	HP	MP	CP	COST
44	591	194	54	1408

120	82	112	81	19	16	1	相性 35:破魔、呪殺・無効①
16	12	16	12	10	7	item —	呪殺
ムド	シバブー	マカカジャ	マカジャマ	サバトマ	—	—	

サルタヒコ
Sarutahiko

LV	HP	MP	CP	COST
43	648	136	53	1376

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
124	82	112	80	13	13	2	2:火炎・強

力	知	魔	体	速	運	Item	継承
19	10	10	13	11	9	—	衝撃

1	2	3	4	5	6
ハンマ	マハラギオン	ザンダイン	ディアラハン	菩薩掌	—

ヒトコトヌシ
Hitokotonushi

LV	HP	MP	CP	COST
36	465	165	46	1152

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
90	65	102	66	19	17	1	36:破魔、呪殺・無効②

力	知	魔	体	速	運	Item	継承
9	13	16	15	7	6	—	破魔

1	2	3	4	5	6
ムド	ザンマ	ブフーラ	デクンダ	テトラジャ	ハマオン

スクナヒコナ
Sukunahikona

LV	HP	MP	CP	COST
31	144	299	41	992

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
68	64	70	67	16	18	1-3	27:呪殺、氷結・無効

力	知	魔	体	速	運	Item	継承
3	15	12	4	14	10	—	[illegible]

1	2	3	4	5	6
ペンパトラ	タルカジャ	リカーム	マハンマ	バインドボイス	—

オオヤマツミ
Ohyamatsumi

LV	HP	MP	CP	COST
23	338	61	34	736

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
74	44	74	42	9	8	1	34:破魔、呪殺・反射②

力	知	魔	体	速	運	Item	継承
14	6	7	14	5	5	—	[illegible]撃

1	2	3	4	5	6
マカラカーン	テトラジャ	バイナックル	イナズマキック	—	—

CHECK POINT 01

悪魔の能力値BEST3

主人公とともに戦う仲魔や、行く手を阻む悪魔たち。ここではそんな彼らがもつ能力値に注目してBEST3を選んでみた。順位を決める際の条件は、以下の4つのレベル枠に分けたことと、同じ能力値をもつ場合、よりレベルの低いものを上位にしていること。それ以外の主観は交えていない。

もちろん能力値=悪魔の強さではない。最初から所持する魔法や特技によって頼りになったり驚異になる場合もあるし、仲魔の場合は魔法継承という秘儀もある。それでもどこかにいるはずだ。彼らのデータを眺めているだけでウキウキしてしまうような、悪魔データマニアたちが……。

レベル	肉体派(力+体力)	知性派(知+魔)	バランス派(総合能力)
LV1～20	① LV18地霊ドワーフ(20)	① LV18妖樹マンドレイク(21)	① LV19聖獣ユニコーン(43)
	② LV10精霊アーシーズ(18)	② LV19夜魔ナイトメア(19)	② LV18地母神ヴェスタ(42)
	③ LV16邪龍ふくちゅうむし※(18)	③ LV19妖魔アプサラス(18)	③ LV20魔獣ネコマタ(42)
LV21～40	① LV35地霊ウベルリ(40)	① LV36外道ドッペルゲンガー(30)	① LV38女神ハトホル(69)
	② LV38妖精トロール(39)	② LV39堕天使デカラビア(30)	② LV39龍神マヤ(69)
	③ LV38邪龍タラスク(38)	③ LV36国津神ヒトコトヌシ(29)	③ LV36外道ドッペルゲンガー(68)
LV41～60	① LV60魔神トール(46)	① LV60魔王ヘカーテ(45)	① LV60大天使ラファエル(99)
	② LV59破壊神インドラジット(45)	② LV54妖精ティターニア(39)	② LV60魔王ヘカーテ(97)
	③ LV58天津神タケミカヅチ(44)	③ LV51夜魔ニュクス(37)	③ LV60妖魔ハヌマーン(96)
LV60以上	① LV63龍神ラハブ(59)	① LV99魔王ルシファー(49)	① LV99魔王ルシファー(143)
	② LV62妖獣ベヒモス(58)	② LV81魔神ヴィローシャナ(48)	② LV82魔王アンリ・マンユ(121)
	③ LV99魔王ルシファー(57)	③ LV62天津神ツクヨミ(46)	③ LV85魔神アルダー(120)

※邪龍ふくちゅうむしと外道クリス・ザ・カーは同率3位

【飛天族/NEUTRAL-LAW】

大天使よりも下位に位置づけられる天使たち。大天使同様、破魔系[illegible]法をもつ悪魔が多く、全体的なバランスもいい。ただし、HPやMPが少な目なのが残念だが合体の素材としては非常に優秀だ。

ドミニオン (Dominion)

LV	HP	MP	CP	COST
52	655	223	48	1664

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
148	100	128	97	18	16	2	32:破魔・反射

力	知	魔	体	速	運	Item	魔継
22	12	15	12	14	9	青銅の箱	—

1	2	3	4	5	6	敵専
メギド	マハンマ	ムドオン	マカカジャ	天罰	—	—

ヴァーチャー (Virtue)

LV	HP	MP	CP	COST
42	449	152	40	1344

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
122	82	104	81	14	18	2	32:破魔・反射

力	知	魔	体	速	運	Item	魔継
19	15	10	10	12	6	破魔矢	火炎

1	2	3	4	5	6	敵専
アギダイン	マハンマ	メディラマ	リカームドラ	鉄拳パンチ	—	—

パワー (Power)

LV	HP	MP	CP	COST
36	392	120	35	1152

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
108	68	94	66	14	13	2	32:破魔・反射

力	知	魔	体	速	運	Item	魔継
18	10	11	11	7	7	アンスウェラー	破魔

1	2	3	4	5	6	敵専
マハンマ	ヒートウェイブ	羽ばたき	天罰	—	—	—

プリンシパリティ (Principalitie)

LV	HP	MP	CP	COST
31	279	96	30	992

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
92	60	80	58	11	10	1	32:破[illegible]・反射

力	知	魔	体	速	運	Item	魔継
15	8	9	9	8	8	[illegible]の剣	[illegible]

1	2	3	4	5	6	敵専
ジオダイン	マハジオンガ	メディラマ	ハンマ	—	—	—

アークエンジェル (Archangel)

LV	HP	MP	CP	COST
24	213	58	24	768

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
74	48	68	47	8	8	1	32:破魔・反射

力	知	魔	体	速	運	Item	魔継
13	6	6	10	7	7	プラズマソード	火炎

1	2	3	4	5	6	敵専
マハラギオン	ハンマ	ラクカジャ	メディア	ヒートウェイブ	—	守る

エンジェル (Angel)

LV	HP	MP	CP	COST
14	83	37	16	448

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
44	30	38	30	7	7	1	21:ガン、魔法・やや強

力	知	魔	体	速	運	Item	魔継
8	6	5	5	5	6	ヒートグレイブ	[illegible]

1	2	3	4	5	6	敵専
ザンマ	メディア	ハンマ	ペンパトラ	—	—	—

ホーリーゴースト (Holyghost)

LV	HP	MP	CP	COST
9	44	23	12	288

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
26	20	24	20	6	6	1	21:ガン、魔法・やや強

力	知	魔	体	速	運	Item	魔継
4	5	5	3	4	7	ノロイの木馬	[illegible]

1	2	3	4	5	6	敵専
ザン	ディア	ハピルマ	ブフ	パトラ	マッパー	—

妖鳥

【鳥族/NEUTRAL-LAW】

鳥の姿をした女魔。エジプトのベンヌ以外は、それぞれ3体ずつ関連がある。上位3体はケルト神話に、その下の3体はギリシャ神話に登場する。全体的に銃に弱くHPが低いのが特徴だ。

モリーアン
Morrighan

LV	HP	MP	CP	COST
42	385	164	38	1344

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
118	82	102	80	14	12	2	17:物理・強

力	知	魔	体	速	運	Item	弱点
17	9	12	9	13	8	ブリューナク	呪殺

1	2	3	4	5	6	敵専
ヘルファング	バインドボイス	デスバウンド	ヘルズアイ	—	—	—

マッハ
Macha

LV	HP	MP	CP	COST
37	324	101	34	1184

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
108	79	90	77	10	8	1-3	20:ガン以外の物理・強

力	知	魔	体	速	運	Item	弱点
17	6	8	8	18	7	マグマの槍	火炎

1	2	3	4	5	6	敵専
ヒートウェイブ	パニックボイス	羽ばたき	毒引っかき	—	—	仲間を呼ぶ

ネヴァン
Neamhain

LV	HP	MP	CP	COST
32	279	107	30	1024

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
94	66	82	64	11	11	1-2	11:衝撃・強

力	知	魔	体	速	運	Item	弱点
15	9	9	9	13	5	スクレップ	衝撃

1	2	3	4	5	6	敵専
ザンダイン	ブフーラ	毒針	バルカンキック	—	—	—

アエロー
Aello

LV	HP	MP	CP	COST
28	205	89	27	896

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
82	60	70	59	11	9	1-3	20:ガン以外の物理・強

力	知	魔	体	速	運	Item	弱点
13	7	9	7	13	6	ガーネット	氷結

1	2	3	4	5	6	敵専
マハブフーラ	タルカジャ	引っかき	羽ばたき	—	—	仲間を呼ぶ

ケライノー
Kelaino

LV	HP	MP	CP	COST
22	114	74	23	704

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
60	47	54	47	12	9	1-2	20:ガン以外の物理・強

力	知	魔	体	速	運	Item	弱点
8	6	10	5	11	4	オニキス	電撃

1	2	3	4	5	6	敵専
ジオンガ	ラクンダ	ムド	トラフーリ	引っかき	—	逃げる

オキュペテー
Okyupete

LV	HP	MP	CP	COST
18	82	42	20	576

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
50	42	44	41	7	6	1-2	20:ガン以外の物理・強

力	知	魔	体	速	運	Item	弱点
7	4	6	4	12	5	トパーズ	衝撃

1	2	3	4	5	6	敵専
タルンダ	引っかき	幸せの歌	羽ばたき	子守歌	—	逃げる

ベンヌ
Bennu

LV	HP	MP	CP	COST
9	43	30	13	288

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
26	23	22	23	7	5	1	20:ガン以外の物理・強

力	知	魔	体	速	運	Item	弱点
4	3	6	2	8	5	アメジスト	[illegible]魔

1	2	3	4	5	6	敵専
ハピルマ	マハザン	スクンダ	ディア	パトラ	マッパー	—

龍王【龍族/NEUTRAL–NEUTRAL】

力と体力の能力値に優れ、高いHPを誇っている。一般に出現するNEUTRAL系の悪魔にしては、比較的レベルが高い。また、選んだパートナーによっては、登場しない悪魔が多いのも特徴。

ヤマタノオロチ
Yamatanoorot i

LV	HP	MP	CP	COST
59	893	246	69	1888

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
166	111	158	108	17	14	ALL	13:火炎、氷結、電撃・強

力	知	魔	体	速	運	Item	[illegible]
24	10	14	20	14	11	ソーマ	■撃

1	2	3	4	5	6	[illegible]
ザンダイン	押し潰し	なぎ払い	ファイアブレス	パワーブレス	—	休む

ヴリトラ
Uritra

LV	HP	MP	CP	COST
51	680	269	61	1632

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
142	93	124	92	21	18	2	17:物理・■

力	知	魔	体	速	運	Item	[illegible]
20	14	17	11	10	7	サファイア	火炎

1	2	3	4	5	6	[illegible]
ジオダイン	マハジオンガ	シバブー	サバトマ	パララアイ	—	—

ナーガラジャ
Naga Raja

LV	HP	MP	CP	COST
44	632	145	54	1408

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
124	84	116	82	13	13	1	13:火炎、氷結、電撃・強

力	知	魔	体	速	運	Item	[illegible]
18	10	10	14	10	10	クチナワの剣	電撃

1	2	3	4	5	6	[illegible]
ジオダイン	ラクカジャ	水の壁	巻きつき	—	—	—

オトヒメ
Otohime

LV	HP	MP	CP	COST
38	476	142	48	1216

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
108	73	100	72	15	13	1	30:神経、呪殺、■力・■

力	知	魔	体	速	運	Item	[illegible]
16	10	12	12	10	7	魔浄扇	■■

1	2	3	4	5	6	[illegible]
マハジオンガ	ジオダイン	リカーム	水の壁	セクシーダンス	—	—

ミズチ
Mizuti

LV	HP	MP	CP	COST
34	422	97	44	1088

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
106	67	88	64	12	9	1	8:電撃・強

力	知	魔	体	速	運	Item	[illegible]
19	6	10	10	10	5	アクアマリン	氷結

1	2	3	4	5	6	[illegible]
体当たり	巻きつき	水の壁	押し潰し	—	—	—

ナーガ
Naga

LV	HP	MP	CP	COST
25	266	60	35	800

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
78	48	70	46	10	8	1	8:電撃・強

力	知	魔	体	速	運	Item	[illegible]
14	6	8	10	6	4	スキップハンマー	電撃

1	2	3	4	5	6	[illegible]
ジオンガ	ラクカジャ	ティアラマ	パイナックル	水の壁	—	—

ノズチ
Nozuti

LV	HP	MP	CP	COST
23	245	35	33	736

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
74	46	66	43	6	5	1	34:破魔、呪殺・反射②

力	知	魔	体	速	運	Item	[illegible]
14	4	5	10	7	5	金丹	呪殺

1	2	3	4	5	6	[illegible]
ラクカジャ	体当たり	押し潰し	巻きつき	—	—	—

妖魔【魔族/NEUTRAL-NEUTRAL】

ゲーム序盤から終盤まで、さまざまな姿で登場する種族。全体的に攻撃魔法や回復■法に優れている。例外なのがテングとハヌマーンだろう。この悪魔たちは、そのままでもボス戦で十分役に立つ。

ハヌマーン
Hanuman

LV	HP	MP	CP	COST
60	798	293	55	1920

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
172	120	142	117	16	17	3-5	12:火炎と氷結・やや■

力	知	魔	体	速	運	Item	魔銃
26	14	12	11	20	13	見晴らしの玉	破■

1	2	3	4	5	6	特殊
ザンダイン	マハザンダイン	雷霆蹴り	風神撃	—	—	—

ガネーシャ
Ganesa

LV	HP	MP	CP	COST
57	989	307	53	1824

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
158	106	146	104	18	18	1	24:呪殺・反射②

力	知	魔	体	速	運	Item	魔銃
22	14	14	16	11	15	ルビー	呪殺

1	2	3	4	5	6	特殊
ディアラハン	ザンダイン	ムドオン	押し潰し	—	—	—

イフリート
Ifrit

LV	HP	MP	CP	COST
50	625	290	47	1600

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
140	94	126	92	19	17	2	3:火炎・吸収①

力	知	魔	体	速	運	Item	魔銃
20	13	16	13	12	8	ファイナルガード	■

1	2	3	4	5	6	特殊
アギラオ	アギダイン	マハラギオン	マハラギダイン	炎の■	—	—

ロア
Loa

LV	HP	MP	CP	COST
47	507	268	45	1504

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
126	88	118	87	20	14	1	24:呪殺・反射②

力	知	魔	体	速	運	Item	魔銃
16	10	17	12	12	8	マハザンストーン	■

1	2	3	4	5	6	特殊
ムド	ジオンガ	ムドオン	ハンマ	サマリカーム	—	悪魔のキス♀

テング
Tengu

LV	HP	MP	CP	COST
41	344	222	40	1312

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
108	81	100	81	15	15	1-3	7:氷結・反射①

力	知	魔	体	速	運	Item	魔銃
13	12	12	9	15	6	—	衝撃

1	2	3	4	5	6	特殊
マハザンマ	マハザンダイン	飛び蹴り	■■破	回転斬り	—	—

ジン
Jinn

LV	HP	MP	CP	COST
36	291	196	36	1152

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
96	72	90	71	15	12	2	40:ジン専用

力	知	魔	体	速	運	Item	魔銃
12	9	13	9	13	6	シャムシール	■

1	2	3	4	5	6	特殊
アギダイン	マハザンマ	ザンダイン	タルンダ	—	—	—

ハオカー
Haoma

LV	HP	MP	CP	COST
31	226	157	32	992

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
84	61	78	60	13	11	2	39:ハオカー専用

力	知	魔	体	速	運	Item	魔銃
11	8	11	8	10	7	■魔の■	■撃

1	2	3	4	5	6	特殊
ジオンガ	マハジオンガ	ハッピーダンス	雷神撃	—	—	—

イソラ
Isora

LV	HP	MP	CP	COST
25	172	129	27	800

66	47	68	47	12	11	1	41:イソラ専用
8	8	10	9	7	5	パール	呪殺
ジオンガ	ディアラマ	バララディ	水の壁	フォッグブレス	—	—	

アプサラス
Apsaras

LV	HP	MP	CP	COST
19	80	111	22	608

46	36	46	37	13	10	1	1:ノーマル
4	7	11	4	5	7	バックソード	衝撃
ラクカジャ	マカカジャ	メディア	マカジャマ	ザンマ	—	—	

キンナリー
Kinnari

LV	HP	MP	CP	COST
12	66	70	17	384

36	26	34	26	8	8	1	1:ノーマル
6	6	6	5	5	3	備前の短刀	火炎
アギ	ハピルマ	ブフーラ	アギラオ	—	—	—	

魔獣【獣族/NEUTRAL-NEUTRAL】

聖獣や神獣作りに欠かせない種族。こちらも妖魔同様ゲーム序盤から終盤まで登場するが、戦闘で使えるのは限られている。序盤のケットシーと、中盤以降のケルベロスだ。これ以外の悪魔は合体の材料にしよう。

グリフォン
Griffon

LV	HP	MP	CP	COST
50	722	131	49	1600

146	101	124	97	12	11	2	21:ガン、魔法・やや強
23	8	10	12	17	11	ルビー	衝撃
マハザンダイン	引っかき	羽ばたき	噛みつき	—	—	—	

ケルベロス
Cerberus

LV	HP	MP	CP	COST
43	500	109	42	1376

122	86	106	83	11	11	1	46:ケルベロス専用
18	9	9	10	14	10	返玉	火炎
リカーム	噛みつき	ファイアブレス	バインドボイス	パワーブレス	—	—	

ドゥン
Dawon

LV	HP	MP	CP	COST
39	489	89	38	1248

116	80	100	77	11	8	1	21:ガン、魔法・やや強
19	6	9	11	15	8	オパール	火炎
ハンマ	引っかき	噛みつき	—	—	—	—	

セルケト

LV	HP	MP	CP	COST
30	309	72	30	960

88	60	80	58	11	9	1-3	35:破魔、呪殺・無効①
14	7	9	10	10	5	半裂きの鎌	[illegible]
テトラカーン	ラクンダ	マハザンマ	マハンマ	麻痺針	—	—	

オルトロス
Orthrus

LV	HP	MP	CP	COST
26	230	50	27	832

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
78	56	68	54	6	6	1	11:衝撃・強

力	知	魔	体	速	運	Item	属性
13	5	5	8	12	7	ガーネット	衝撃

1	2	3	4	5	6	交渉
噛みつき	引っかき	パニックボイス	飛び蹴り	—	—	—

ネコマタ
Nekomata

LV	HP	MP	CP	COST
20	103	54	21	640

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
54	44	50	44	10	8	2	35:■、呪殺・無効①

力	知	魔	体	速	運	Item	属性
7	6	8	5	10	6	トリプルダガー	■

1	2	3	4	5	6	交渉
マハザン	マリンカリン	カルムディ	引っかき	飛び蹴り	—	逃げる

カーシー
Cu Sith

LV	HP	MP	CP	COST
14	88	32	16	448

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
44	32	36	31	6	5	1	1:ノーマル

力	知	魔	体	速	運	Item	属性
8	4	5	4	7	6	ショットシェル	呪殺

1	2	3	4	5	6	交渉
ドルミナー	トラフーリ	噛みつき	ハッピーダンス	パニックボイス	—	—

ケットシー
Cait Sith

LV	HP	MP	CP	COST
11	60	30	13	352

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
34	26	28	25	7	6	1	1:ノーマル

力	知	魔	体	速	運	Item	属性
6	4	6	3	7	4	コルセック	衝撃

1	2	3	4	5	6	交渉
メディア	タルカジャ	スクカジャ	マッパー	引っかき	—	—

夜魔 【魔族/NEUTRAL-CHAOS】

いわゆる夢魔と呼ばれる悪魔や吸血鬼たち。HP自体は少ないが物理攻撃に強いものや、精神系の魔法や特技をもつものが多いので、戦う際には十分注意したい。また、宝石を落とす悪魔が4体と多いのも特徴だ。

ニュクス
Nyx

LV	HP	MP	CP	COST
51	431	466	41	1632

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
126	94	122	95	26	21	1	36:破魔、呪殺・無効②

力	知	魔	体	速	運	Item	属性
12	15	22	10	12	12	オニキス	呪殺

1	2	3	4	5	6	交渉
ドルミナー	マハムド	サマリカーム	ダークブレス	アイスブレス	—	—

ヴァンパイア
Vampire

LV	HP	MP	CP	COST
45	441	317	36	1440

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
122	85	110	84	19	16	1	23:呪殺・反射①

力	知	魔	体	速	運	Item	属性
16	12	16	10	13	5	ガーネット	呪殺

1	2	3	4	5	6	交渉
ドルミナー	テトラカーン	吸血	魅惑噛みつき	デスタッチ	—	—

サキュバス
Succubus

LV	HP	MP	CP	COST
32	233	215	26	1024

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
84	61	80	61	18	14	1	26:呪殺・吸収

力	知	魔	体	速	運	Item	属性
10	10	15	8	8	6	オパール	呪殺

1	2	3	4	5	6	交渉
ドルミナー	マハブフーラ	デスタッチ	吸血	セクシーダンス	—	悪魔のキス♂

インキュバス
Incubus

LV	HP	MP	CP	COST
27	204	175	22	864

72	50	72	50	14	11	1	26:呪殺・吸収
9	8	12	9	7	5	グーテンダーク	呪殺

ブフーラ	シバブー	ザンダイン	デスタッチ	ダークブレス	—	悪魔のキス♀

リリム
Lilim

LV	HP	MP	CP	COST
22	125	155	18	704

58	45	56	44	15	9	1	28:呪殺、ガン・強
7	5	14	6	9	3	紅蓮のムチ	呪殺

ブフーラ	ディアラマ	魅惑噛みつき	子守歌	デスタッチ	—	—

ナイトメア
Nightmare

LV	HP	MP	CP	COST
19	97	138	15	608

46	38	48	39	15	9	1	28:呪殺、ガン・強
4	6	13	5	8	3	ディスチャーム	呪殺

ザン	ザンマ	ドルミナー	シバブー	—	—	逃げる

エンプーサ
Empusa

LV	HP	MP	CP	COST
15	80	102	12	480

40	30	38	31	11	8	1	28:呪殺、ガン・強
5	6	9	4	6	4	茶色の小[illegible]	[illegible]

ジオ	ディア	ドルミナー	マッパー	引っかき	ダークブレス	仲間を呼ぶ

アルプ
Alp

LV	HP	MP	CP	COST
10	63	80	8	320

30	22	28	22	9	7	1	28:呪殺、ガン・強
5	5	8	4	5	2	アセイミナイフ	[illegible]

ドルミナー	ハンマ	マカカジャ	ジオンガ	ディア	—	仲間を呼ぶ

キャク
Hyaa

LV	HP	MP	CP	COST
5	46	57	4	160

20	14	18	14	5	4	1	28:呪殺、ガン・強
5	3	4	4	4	6	オニキス	氷結

ブフ	マカカジャ	ハンマ	ザン	トラフーリ	—	逃げる

地霊

【鬼族/NEUTRAL-NEUTRAL】

基本的に地中に棲む亜人種のことを指し、特殊なケースとして、巨人族やツチグモのような異民族を指す場合もある。下位の悪魔には魔法を多数所持するものもいるが、総じて力や体力が高く、魔力は低い。

ムスッペル
Muspell

LV	HP	MP	CP	COST
53	842	174	57	1696

162	98	136	94	18	14	1	4:火炎・吸収②
28	10	15	15	10	9	光の弾丸	万能

アギダイン	マハラギダイン	マカラカーン	炎の壁	ヒートウェイブ	—	—

ティターン
Titan

LV	HP	MP	CP	COST
41	693	101	43	1312

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
126	76	112	73	11	14	1	22:特技・反射

力	知	魔	体	速	運	Item	魔継
22	12	8	15	7	8	プルトニウム弾	

1	2	3	4	5	6	敵専
体当たり	鉄拳パンチ	押し潰し	暴れまくり	—	—	—

ウベルリ
Ubelluri

LV	HP	MP	CP	COST
35	672	54	36	1120

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
110	63	110	59	6	6	1	42:ウベルリ専用

力	知	魔	体	速	運	Item	魔継
20	5	5	20	5	5	ダイアモンド	呪殺

1	2	3	4	5	6	敵専
ヘルズフィスト	押し潰し	暴れまくり	—	—	—	—

ツチグモ
Tsutigumo

LV	HP	MP	CP	COST
27	277	63	27	864

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
84	51	74	49	10	10	1-2	16:[illegible]理・やや強

力	知	魔	体	速	運	Item	魔継
15	8	8	10	6	4	半裂きの[illegible]	破魔

1	2	3	4	5	6	敵専
ハンマ	シバブー	エストマ	毒針	イナズマキック	—	—

ドワーフ
Dwarf

LV	HP	MP	CP	COST
18	155	40	17	576

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
56	35	56	34	8	9	1	16:物理・やや強

力	知	魔	体	速	運	Item	魔継
10	7	6	10	4	3	バキュームアクス	破[illegible]

1	2	3	4	5	6	敵専
ザン	ラクカジャ	ハンマ	テトラジャ	ヘルファング	—	—

ブッカブー
Bucca boo

LV	HP	MP	CP	COST
15	103	31	13	480

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
46	31	46	30	6	6	1	6:氷結・強

力	知	魔	体	速	運	Item	魔継
8	5	5	8	6	4	ヘッドバッシャー	氷結

1	2	3	4	5	6	敵専
ブフーラ	マハーブフ	ブフ	シバブー	—	—	—

スダマ
Sudama

LV	HP	MP	CP	COST
11	81	27	9	352

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
32	21	40	21	7	5	1	35:破魔、呪殺・無効①

力	知	魔	体	速	運	Item	魔継
5	3	6	9	3	5	マハザンストーン	呪殺

1	2	3	4	5	6	敵専
マハザン	マカジャマ	ラクカジャ	デカジャ	ペトラディ	—	

コボルト
Kobold

LV	HP	MP	CP	COST
6	47	19	3	192

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
20	16	24	16	5	4	1	1:ノーマル

力	知	魔	体	速	運	Item	魔継
4	3	4	6	5	3	バトルハンマー	衝撃

1	2	3	4	5	6	敵専
ラクカジャ	スクカジャ	パトラ	メディア	パララディ	—	—

ノッカー
Knocker

LV	HP	MP	CP	COST
4	32	18	1	128

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
14	13	16	13	6	4	1	27:呪殺、氷結・無効

力	知	魔	体	速	運	Item	魔継
3	3	5	4	5	4	通常弾	

1	2	3	4	5	6	敵専
ザン	タルカジャ	ディア	マッパー	トラフーリ	ハッピーダンス	逃げる

妖精【魔族/NEUTRAL–NEUTRAL】

イギリスや北欧系の伝承に多く登場する妖精たち。全体的に魔力が高く、回復系や補助系の魔法をもつ悪魔が多い。そのなかで異彩を放つのがクー・フーリン。同レベル帯での悪魔ではもっとも頼りになる存在だ。

ティターニア
Titania

LV	HP	MP	CP	COST
54	515	415	46	1728

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
138	101	128	101	26	23	2-3	15:魔法・反射

力	知	魔	体	速	運	Item	弱点
15	17	22	10	13	12	エメラルド	氷結

1	2	3	4	5	6	敵専
マハブフーラ	子守歌	セクシーダンス	ヘルズアイ	—	—	悪魔のキス♂

オベロン
Oberon

LV	HP	MP	CP	COST
48	520	313	41	1536

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
128	88	120	88	22	20	1-2	35:破魔、呪殺・無効①

力	知	魔	体	速	運	Item	弱点
16	15	18	12	9	13	ダイアモンド	電撃

1	2	3	4	5	6	敵専
ハピルマ	マリンカリン	マハジオンガ	マカラカーン	—	—	—

クー・フーリン
Cu Chulainn

LV	HP	MP	CP	COST
43	586	164	37	1376

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
130	82	114	79	12	12	2-4	11:衝撃・強

力	知	魔	体	速	運	Item	弱点
22	10	9	14	10	9	ゲイボルグ	火炎

1	2	3	4	5	6	敵専
マハンマ	タルカジャ	ジオダイン	テトラジャ	デスバウンド	—	—

トロール
Troll

LV	HP	MP	CP	COST
38	568	143	33	1216

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
122	70	108	66	12	10	1	11:衝撃・強

力	知	魔	体	速	運	Item	弱点
23	7	10	16	6	4	ロンギヌス	氷結

1	2	3	4	5	6	敵専
ブフーラ	マハブフーラ	ブフダイン	ディアラマ	—	—	—

ケルピー
Kelpie

LV	HP	MP	CP	COST
29	242	120	25	928

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
80	57	78	56	12	12	1	8:電撃・強

力	知	魔	体	速	運	Item	弱点
11	9	10	10	10	4	バイタルランス	電撃

1	2	3	4	5	6	敵専
ジオンガ	シバブー	マカジャマ	マッパー	飛び蹴り	—	—

バンシー
Banshee

LV	HP	MP	CP	COST
23	128	116	20	736

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
56	43	62	44	15	12	1	35:破[illegible]、呪殺・無効①

力	知	魔	体	速	運	Item	弱点
5	9	13	8	7	4	[illegible]竜のムチ	氷結

1	2	3	4	5	6	敵専
マハーブフ	ドルミナー	タルンダ	ムド	パニックボイス	—	悪魔のキス♂

エルフ
Elf

LV	HP	MP	CP	COST
16	97	69	14	512

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
48	33	38	33	11	10	1	30:神経、呪殺、魔力・強

力	知	魔	体	速	運	Item	弱点
8	8	9	3	6	4	檜の木剣	衝[illegible]

1	2	3	4	5	6	敵専
ザン	ハピルマ	ドルミナー	マハザン	—	—	—

ジャックランタン
Jack o Lantern

LV	HP	MP	CP	COST
13	75	43	11	416

40	29	34	28	6	6	1	3:火炎・吸収①
7	5	5	4	7	5	ジェットボーラ	火炎
アギ	アギラオ	マハラギ	タルカジャ	カルムディ	—	—	

ジャックフロスト
Jack Frost

LV	HP	MP	CP	COST
12	80	45	10	384

34	26	34	26	8	6	1	45:ジャックフロスト専用
5	4	7	5	5	6	マハブフストーン	氷結
ブフ	ブフーラ	マハーブフ	ラクカジャ	ディア	—	—	

ゴブリン
Goblin

LV	HP	MP	CP	COST
8	67	40	7	256

26	19	26	19	7	6	1	1:ノーマル
5	4	6	5	5	3	ボロックナイフ	—
タルカジャ	スクカジャ	ザン	マカカジャ	—	—	仲間を呼ぶ	

ピクシー
Pixie

LV	HP	MP	CP	COST
3	32	33	3	96

8	11	8	12	7	6	1	1:ノーマル
1	4	6	1	5	6	アクアマリン	電撃
ジオ	ハピルマ	ディア	ジオンガ	—	—	逃げる	

ウィリー
Willy

LV	HP	MP	CP	COST
2	22	25	2	64

6	8	8	9	6	4	1	1:ノーマル
1	3	5	2	4	5	メタルカード	電撃
アギ	プリンパ	タルカジャ	マッパー	—	—	仲間を呼ぶ	

魔王ルシファーの反乱とともに、地に堕ちた天使たち。ほとんどが"ソロモン72柱の魔神"やその配下に属する悪魔たちだ。全体的に魔力が高いのが特徴だが、ベリスとエリゴールは攻撃力も頼りになる。

サマエル
Samael

LV	HP	MP	CP	COST
61	869	327	71	1952

170	111	148	109	24	21	1	35:破魔、呪殺・無効①
24	16	20	13	12	8	氣の剣	火炎
ムド	ムドオン	マハムド	サマリカーム	ファイアブレス	—	—	

アガレス
Agares

LV	HP	MP	CP	COST
55	835	237	64	1760

154	101	142	99	19	18	1	16:物理・やや強
22	14	15	16	10	10	闇の弾丸	火炎
マハラギダイン	テトラカーン	マハザンダイン	デスバウンド	—	—	—	

ガープ
Gaap

LV	HP	MP	CP	COST
49	575	214	56	1568

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔防	回数	相性
130	91	124	90	19	16	1	8:[illegible]撃・強

力	知	魔	体	速	運	Item	弱点
16	12	16	13	12	8	メタルカード	氷結

1	2	3	4	5	6	敵専
マハザンダイン	ブフダイン	パララアイ	ファイアブレス	—	—	—

ベリス
Balith

LV	HP	MP	CP	COST
44	558	150	50	1408

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔防	回数	相性
126	83	114	81	14	14	1	2:火炎・強

力	知	魔	体	速	運	Item	弱点
19	11	11	13	10	7	デスブリンガー	火炎

1	2	3	4	5	6	敵専
ブリンパ	アギラオ	マハジオ	デスバウンド	—	—	—

デカラビア
Decarabia

LV	HP	MP	CP	COST
39	336	184	44	1248

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔防	回数	相性
100	70	98	70	20	17	1	36:破魔、呪殺・無効②

力	知	魔	体	速	運	Item	弱点
11	13	17	10	8	5	アミュレット	衝撃

1	2	3	4	5	6	敵専
テトラカーン	タルンダ	テトラジャ	ヘルズアイ	麻痺引っかき	—	—

フォルネウス
Forneus

LV	HP	MP	CP	COST
35	345	127	39	1120

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔防	回数	相性
100	67	90	66	15	13	1	10:電撃・反射

力	知	魔	体	速	運	Item	弱点
15	10	12	10	9	6	ディスチャーム	呪殺

1	2	3	4	5	6	敵専
マハジオンガ	マハジオダイン	メディラマ	水の壁	フォッグブレス	—	—

バフォメット
Baphomet

LV	HP	MP	CP	COST
30	240	128	33	960

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔防	回数	相性
78	55	80	56	18	14	1-3	35:[illegible]、[illegible]殺・無効①

力	知	魔	体	速	運	Item	弱点
9	10	15	10	7	4	カロンの杖	呪殺

1	2	3	4	5	6	敵専
ハピルマ	ブフダイン	メディラマ	サバトマ	九十九針	吸い付き	悪魔のキス♀

エリゴール
Eligor

LV	HP	MP	CP	COST
24	214	75	25	768

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔防	回数	相性
72	46	68	45	9	9	1	16:物理・やや強

力	知	魔	体	速	運	Item	弱点
12	7	7	10	6	4	グラマラスアクス	火炎

1	2	3	4	5	6	敵専
アギ	アギラオ	マハラギ	ヒートウェイブ	ヘルファング	—	—

ブエル
Buer

LV	HP	MP	CP	COST
21	134	88	21	672

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔防	回数	相性
54	39	54	39	14	10	1	30:神経、呪殺、魔力・強

力	知	魔	体	速	運	Item	弱点
6	7	12	6	5	5	ヒランヤ	衝撃

1	2	3	4	5	6	敵専
マカラカーン	テトラカーン	ペンパトラ	パララディ	ディアラハン	テトラジャ	デスタッチ

カイム
Caim

LV	HP	MP	CP	COST
17	108	56	16	544

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔防	回数	相性
50	38	42	37	7	7	1	1:ノーマル

力	知	魔	体	速	運	Item	弱点
8	5	6	4	10	5	ヘッドバッシャー	[illegible]

1	2	3	4	5	6	敵専
ザン	スクンダ	ザンマ	カルムディ	—	—	—

ガギソン
Gagyson

LV	HP	MP	CP	COST
12	74	48	10	384

34	27	32	28	7	8	1	1:ノーマル
5	7	5	4	7	3	Item ディスチャーム	電撃
ジオ	ブリンバ	マハジオ	引っかき	—	—	—	

ウコバク
Ukobach

LV	HP	MP	CP	COST
7	57	36	4	224

24	17	22	17	5	4	1	3:火炎・吸収①
5	3	4	4	5	5	Item ボロックナイフ	火炎
アギ	マハラギ	デクンダ	マッパー	—	—	—	

妖鬼

【鬼族/NEUTRAL-CHAOS】

いわゆる世界各地の鬼たち。ほとんどが日本をはじめとするアジアの悪魔だ。いずれも力の能力値や攻撃系の特技の威力が高い。下位の悪魔には回復魔法をもつものもいるが、役に立たないと考えていい。

ヤクシャ
Yaksa

LV	HP	MP	CP	COST
46	640	157	41	1472

138	92	116	88	13	11	1	10:電撃・反射
23	8	11	12	15	7	Item 練気の剣	火炎
マハラギオン	ジオンガ	ディアラマ	パララディ	冥界破	—	—	

シュテンドウジ
Shuten douji

LV	HP	MP	CP	COST
40	522	127	36	1280

124	76	102	72	11	11	1	16:物理・やや強
22	9	9	11	9	5	Item —	火炎
鉄拳パンチ	イナズマキック	飛び蹴り	暴れまくり	—	—	—	

ヤクシニー
Yakshini

LV	HP	MP	CP	COST
33	377	98	30	1056

100	65	88	63	11	8	1	10:電撃・反射
17	6	9	11	11	5	Item [illegible]	[illegible]
ディアラマ	ポズムディ	回転斬り	イナズマキック	セクシーダンス	—	—	

トゥルダク
Turdak

LV	HP	MP	CP	COST
28	278	75	25	896

84	54	76	52	9	8	2	32:破魔・反射
14	6	7	10	6	9	Item ソニックブレード	破魔
ディアラマ	ハマオン	デカジャ	リカーム	ペトラディ	菩薩掌	—	

ハンニャ
Hannya

LV	HP	MP	CP	COST
24	204	55	22	768

74	53	64	51	6	6	1	24:呪殺・反射②
13	5	5	8	13	3	Item 真紅の長[illegible]	火炎
ザンマ	ムド	バインドボイス	九十九針	—	—	—	

アズミ
Azumi

LV	HP	MP	CP	COST
16	128	46	14	512

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
50	32	44	31	7	7	1	1:ノーマル
力 9	知 5	魔 6	体 6	速 5	運 5	item アクアマリン	弱点 電撃
1 ジオンガ	2 メディア	3 水の壁	4 ヘルズフィスト	5 —	6 —	[illegible] —	

ボーグル
Bogle

LV	HP	MP	CP	COST
13	110	33	12	416

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
44	29	38	28	5	4	1	1:ノーマル
力 9	知 3	魔 4	体 6	速 7	運 3	item ハラキリセイバー	弱点 電撃
1 ジオ	2 ディア	3 ジオンガ	4 マッパー	5 ペンパトラ	6 —	[illegible] —	

イヒカ
Ihika

LV	HP	MP	CP	COST
8	89	29	7	256

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
30	19	26	18	6	4	1	31:神経、[illegible]・無効
力 7	知 3	魔 5	体 5	速 4	運 4	item ディスポイズン	弱点 電撃
1 ジオ	2 ディア	3 パララディ	4 ヘルズフィスト	5 なぎ払い	6 —	[illegible] 守る	

【鬼族/NEUTRAL-CHAOS】

地母神同様、女性の残酷な一面が強調された悪魔。力や魔力、体力などの能力値が平均的に高い。悪魔合体の素材としては非常に有用で、女神や霊鳥を作る際には欠かせない。単体で使える悪魔も多い。

ランダ
Randa

LV	HP	MP	CP	COST
59	879	314	69	1888

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
170	115	142	111	22	16	1-2	37:ランダ専用
力 26	知 11	魔 19	体 12	速 18	運 8	item ディスチャーム	弱点 呪殺
1 シバブー	2 マリンカリン	3 ザンダイン	4 ハッピーダンス	5 パワーブレス	6 —	[illegible] —	

ボルボ
Volvo

LV	HP	MP	CP	COST
56	756	333	65	1792

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
152	105	138	104	24	20	1	35:破魔、呪殺・無効①
力 20	知 15	魔 20	体 13	速 13	運 11	item ランディショット	弱点 呪殺
1 ドルミナー	2 マカラカーン	3 マハブフーラ	4 ムドオン	5 アイスブレス	6 —	[illegible] —	

ダーキニー
Dakini

LV	HP	MP	CP	COST
45	515	200	51	1440

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
124	86	112	84	17	13	1-2	6:氷結・強
力 17	知 9	魔 15	体 11	速 13	運 8	item マハブフストーン	弱点 [illegible]
1 マハラギオン	2 マハブフーラ	3 ムドオン	4 ネクロマ	5 子守歌	6 —	[illegible] 悪魔のキス♂	

ゴルゴン
Gorgon

LV	HP	MP	CP	COST
40	410	185	44	1280

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
110	75	100	74	18	14	1	24:呪殺・反射②
力 15	知 10	魔 15	体 10	速 10	運 5	item エメラルド	弱点 呪殺
1 毒引っかき	2 麻痺引っかき	3 ペトラアイ	4 パニックボイス	5 子守[illegible]	6 —	[illegible] —	

カリアッハベーラ
Cailleach Bhaur

LV	HP	MP	CP	COST
37	339	198	40	1184

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔防	回数	相性
94	66	96	66	21	16	1	14:氷結、呪殺・反射
力 10	知 11	魔 18	体 11	速 7	運 5	Item 双蛇の杖	弱点 ―
1 ブフーラ	2 マハブフーラ	3 ブリンパ	4 ムド	5 子守歌	6 ―		悪魔のキス♂

アルケニー
Arachne

LV	HP	MP	CP	COST
33	288	124	35	1056

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔防	回数	相性
90	66	84	66	13	13	0-2	30:神経、呪殺、魔力・強
力 12	知 10	魔 10	体 9	速 12	運 6	Item 毒矢	弱点 呪殺
1 ドルミナー	2 毒針	3 セクシーダンス	4 巻きつき	5 イナズマキック	6 ―		―

ラミア
Lamia

LV	HP	MP	CP	COST
29	263	94	30	928

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔防	回数	相性
84	57	76	56	10	10	1	30:神経、呪殺、魔力・強
力 13	知 8	魔 8	体 9	速 10	運 4	Item サウザンニードル	弱点 電撃
1 ジオンガ	2 メディラマ	3 子守歌	4 [illegible]噛みつき	5 パララアイ	6 ―		―

ヨモツシコメ
Yomotsushikome

LV	HP	MP	CP	COST
21	147	75	19	672

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔防	回数	相性
62	40	56	39	11	8	1	6:氷結・強
力 10	知 6	魔 9	体 7	速 5	運 4	Item ディスポイズン	弱点 [illegible]
1 マハジオ	2 タルンダ	3 ジオンガ	4 ディアラマ	5 ポズムディ	6 ―		―

ハッグ
Hag

LV	HP	MP	CP	COST
15	101	59	12	480

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔防	回数	相性
46	30	38	29	10	7	1	6:氷結・強
力 8	知 5	魔 9	体 4	速 5	運 3	Item ハラキリセイバー	弱点 電撃
1 ブフ	2 ブフーラ	3 メディア	4 デクンダ	5 ムド	6 ―		―

CHECK POINT 02

NEUTRAL系悪魔の利用法

戦闘時、とくにボス戦で冷遇されてしまいがちなNEUTRAL系悪魔。しかしそんな彼らでも、最後の敵・魔神皇に勝つことは不可能ではない。ポイントは右に挙げた3種類の特技をもつこと。このなかでも対魔神皇戦に限れば、CHAOS系の悪魔がおすすめだ。もちろんレベルは高いほうがいい。

上記の条件を踏まえたうえで、以下の悪魔を仲魔にして戦ってみよう。前衛は龍王ヤマタノオロチと鬼女ランダ。後衛は夜魔ニュクスと堕天使アガレス。MPが多いニュクスには、全体回復魔法を継承させておきたい。組み合わせは夜魔ヴァンパイア×精霊ウンディーネがもっとも簡単。これらのメンバーなら、魔神皇相手でも十分勝利できるはずだ。

ダークブレスをもつ悪魔

・夜魔ニュクス/・夜魔インキュバス/・夜魔エンプーサ

パワーブレスをもつ悪魔

・龍王ヤマタノオロチ/・魔獣ケルベロス/・鬼女ランダ

剣技をもつ悪魔

・天使パワー/・天使アークエンジェル/・妖鳥モーリアン/・妖鳥マッハ/・妖魔テング/・地霊ムスッペル/・地霊ドワーフ/・妖精クー・フーリン/・堕天使アガレス/・堕天使ベリス/・堕天使エリゴール/・妖鬼ヤクシャ/・妖鬼ヤクシニー

邪神

【鬼神族/DARK-LAW】

かつては主神として崇められていた、古き神々。DARK系ながらLAWの属性を与えられているのは、その名残だろう。いずれも強力な悪魔ばかりなので、戦うよりも合体で作っておいたほうがいい。

クトゥルー
Cthulhu

LV	HP	MP	CP	COST
78	999	363	113	2496

220	143	200	140	23	26	3-6	36:破魔、呪殺·無効②
32	21	18	22	15	11	Item 金丹	万能
テトラカーン	巻きつき	電撃	吸い付き	なぎ払い	—	—	

パズス
Pazuzu

LV	HP	MP	CP	COST
62	942	253	85	1984

168	121	150	120	20	22	2	7:氷結·反射①
22	18	15	13	20	8	Item オパール	衝撃
マハザンダイン	デカジャ	羽ばたき	飛び蹴り	麻[illegible]引っかき	—	—	

ニャラルトホテプ
Nyarlathotep

LV	HP	MP	CP	COST
55	869	186	74	1760

152	101	148	99	16	15	1	15:魔法·反射
21	12	13	19	12	9	Item ダイアモンド	呪殺
ザンダイン	マハザンマ	テトラカーン	リカーム	吸い付き	麻痺引っかき	ダークブレス	

テスカトリポカ
Tezcatlipoca

LV	HP	MP	CP	COST
45	657	138	57	1440

134	85	114	81	14	11	1-3	23:呪殺·反射①
22	8	12	12	9	10	Item 秘孔針	電撃
ブフダイン	ムドオン	マハムド	鉄拳パンチ	天罰	—	デビルスマイル	

ミシャグジさま
Mishaguji sama

LV	HP	MP	CP	COST
44	678	155	55	1408

130	81	116	79	16	15	1-3	17:物理·強
21	12	13	14	9	5	Item 金丹	破魔
ジオダイン	マハジオダイン	ムドオン	暴れまくり	押し潰し	—	—	

ナラギリ
Naragiri

LV	HP	MP	CP	COST
39	493	114	46	1248

114	75	100	72	13	10	1	28:呪殺、ガン·強
18	7	11	11	11	4	Item ルナブレード	[illegible]魔
マハラギ	マハラギオン	ラクンダ	吸い付き	毒ガスブレス	—	—	

凶鳥

【鳥族/DARK-LAW】

鳥の姿をしていて人間に災いをもたらす悪魔。上位2体は銃を弱点とせず特殊な相性をもつため、出会ったら要注意だ。また、戦力としてはあまり期待できない、凶鳥どうしの悪魔合体で霊鳥にするといいだろう。

フレスベルグ
Hraesvelgr

LV	HP	MP	CP	COST
47	501	255	51	1504

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
124	91	120	90	15	13	1-2	14:氷結、呪殺·反射

力	知	魔	体	速	運	Item	弱点
15	10	12	13	15	7	グレイプニル	氷結

1	2	3	4	5	6	特殊
リカーム	引っかき	アイスブレス	羽ばたき	バインドボイス	—	—

アンズー
Anzu

LV	HP	MP	CP	COST
34	259	152	36	1088

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
90	69	86	68	13	9	2	5:火炎·反射

力	知	魔	体	速	運	Item	弱点
11	6	11	9	14	5	ガーネット	火炎

1	2	3	4	5	6	特殊
噛みつき	羽ばたき	バインドボイス	ファイアブレス	—	—	逃げる

グルル
Gurr

LV	HP	MP	CP	COST
25	141	92	25	800

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
68	52	62	51	10	7	2	20:ガン以外の物理·強

力	知	魔	体	速	運	Item	弱点
9	5	9	6	12	4	アクアマリン	呪殺

1	2	3	4	5	6	特殊
ディア	引っかき	羽ばたき	毒ガスブレス	毒引っかき	—	—

フリアイ
Furiae

LV	HP	MP	CP	COST
17	92	57	15	544

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
46	35	42	34	9	7	1	20:ガン以外の物理·強

力	知	魔	体	速	運	Item	弱点
6	5	8	4	7	4	アセイミナイフ	呪殺

1	2	3	4	5	6	特殊
ブリンパ	マハジオ	ムド	羽ばたき	—	—	—

フケイ
Fukei

LV	HP	MP	CP	COST
8	66	23	5	256

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
20	20	22	21	8	8	1	1:ノーマル

力	知	魔	体	速	運	Item	弱点
2	6	6	3	7	1	ディスパライズ	衝[illegible]

1	2	3	4	5	6	特殊
ザン	ブリンパ	ブフ	パニックボイス	—	—	

チョンチョン
Chon Chon

LV	HP	MP	CP	COST
5	26	12	1	160

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
12	13	14	14	7	6	1	35:破魔、呪殺·無効①

力	知	魔	体	速	運	Item	弱点
1	4	6	2	5	3	[illegible]矢	[illegible]撃

1	2	3	4	5	6	特殊
ザン	マカカジャ	ペンパトラ	引っかき	—	—	守る

邪鬼

【鬼族/DARK-NEUTRAL】

妖鬼よりもさらに邪悪さが増した鬼たち。巨人族の一部も含まれ、魔法攻撃よりも物理攻撃を得意とするものが多い。敵として注意すべきはギリメカラ、仲魔にして重宝するのがヘカトンケイル、ラクシャーサだ。

ヘカトンケイル
Hekatoncheir

LV	HP	MP	CP	COST
64	950	98	84	2048

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
194	122	172	116	9	9	ALL	44:ヘカトンケイル専用

力	知	魔	体	速	運	Item	弱点
33	7	7	22	16	8	エメラルド	火炎

1	2	3	4	5	6	敵専
ヘルズフィスト	体当たり	■拳パンチ	ハンマーパンチ	暴れまくり	—	メガトンプレス

ギリメカラ
Girimehkala

LV	HP	MP	CP	COST
53	722	122	58	1696

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
160	101	126	97	14	14	1	18:物理・反射

力	知	魔	体	速	運	Item	弱点
27	11	11	10	13	7	ファイナルガード	呪殺

1	2	3	4	5	6	敵専
ザンマ	マハジオ	回転斬り	パララアイ	吸い付き	—	悪魔のキス♀

エキンム
Ekimmu

LV	HP	MP	CP	COST
46	535	109	44	1472

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
130	90	114	87	14	12	2	7:氷結・反射①

力	知	魔	体	速	運	Item	弱点
19	9	12	11	14	6	トパーズ	電撃

1	2	3	4	5	6	敵専
マハザンマ	シバブー	ザンダイン	アカシャアーツ	—	—	—

サイクロプス
Cyclops

LV	HP	MP	CP	COST
37	500	73	29	1184

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
114	67	102	64	11	9	1	9:電撃・吸収

力	知	魔	体	速	運	Item	弱点
20	7	9	14	6	3	練気の剣	電撃

1	2	3	4	5	6	敵専
マハジオンガ	ジオダイン	ヘルズフィスト	ハンマーパンチ	暴れまくり	—	守る

ラクシャーサ
Raksasa

LV	HP	MP	CP	COST
33	391	75	24	1056

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
102	62	90	58	13	8	1	12:火炎と氷結・やや強

力	知	魔	体	速	運	Item	弱点
18	5	12	12	7	3	首狩りスプーン	火炎

1	2	3	4	5	6	敵専
マハラギ	だるま返し	回転斬り	パニックボイス	メガストライク	—	—

オーガ
Ogre

LV	HP	MP	CP	COST
25	273	42	15	800

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
80	46	74	43	7	6	1	1:ノーマル

力	知	魔	体	速	運	Item	弱点
15	4	6	12	4	4	アクアフレイル	衝撃

1	2	3	4	5	6	敵専
マハーブフ	ザンマ	ヘルズフィスト	ヒールドロップ	—	—	—

オーク
Orcs

LV	HP	MP	CP	COST
9	81	22	4	288

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
34	20	26	19	4	4	1	1:ノーマル

力	知	魔	体	速	運	Item	弱点
8	3	3	4	4	3	ギロチンアクス	衝撃

1	2	3	4	5	6	敵専
ディア	ペンパトラ	ヘルズフィスト	ヒールドロップ	—	—	仲間を呼ぶ

グレムリン
Gremlin

LV	HP	MP	CP	COST			
5	33	21	3	160			
14	15	14	15	5	4	1	9:電撃・吸収
2	3	4	2	6	4	item スライサー	電撃
ジオ	タルカジャ	マカカジャ	スクカジャ	—	—	逃げる	

【獣族/DARK–NEUTRAL】

ダークサイドの魔獣。力の能力値が高いのが特徴で、いやらしい特技をもつものも多い。とくに下位3体の妖獣は敵に回すとやっかいな相手。序盤から中盤くらいなら、仲魔にしてもいいだろう。

ベヒモス
Behemoth

LV	HP	MP	CP	COST			
62	999	97	88	1984			
184	112	180	106	12	10	1	13:火炎、氷結、[illegible]撃・強
30	7	10	28	9	8	item 金丹	火炎
メディラマ	押し潰し	ハッピーダンス	バインドボイス	ダークブレス	—	メガトンプレス	

マンティコア
Manticore

LV	HP	MP	CP	COST			
51	696	82	61	1632			
150	102	122	98	11	11	1	24:呪殺・反射②
24	9	9	10	18	6	item アクアマリン	火炎
マカジャマ	ディアラハン	九十九針	バインドボイス	石化噛みつき	—	—	

スキュラ
Scylla

LV	HP	MP	CP	COST			
43	688	48	44	1376			
128	82	118	79	7	7	ALL	1:ノーマル
21	6	5	16	12	3	item パール	電[illegible]
水の壁	フォッグブレス	巻きつき	—	—	—	—	

ブラックウイドウ
Black Widow

LV	HP	MP	CP	COST			
30	238	53	23	960			
94	60	68	58	12	9	1	30:神経、呪殺、魔力・強
17	6	10	4	10	3	item [illegible]	[illegible]
ザンマ	ブフ	ディアラマ	ポズムディ	巻きつき	麻痺針	悪魔のキス	

ギュウキ
Gyuki

LV	HP	MP	CP	COST			
27	311	38	19	864			
86	52	76	50	8	8	1-2	1:ノーマル
16	6	6	11	7	2	item サウザンニードル	電撃
ヒールドロップ	暴れまくり	体当たり	九十九針	—	—	—	

ヌエ
Nue

LV	HP	MP	CP	COST			
20	152	32	12	640			
62	41	54	39	8	6	1	1:ノーマル
11	4	7	7	7	3	item バックソード	呪殺
タルカジャ	メディア	引っかき	バインドボイス	麻痺噛みつき	—	逃げる	

バイコーン
Bicorn

LV	HP	MP	CP	COST			
14	73	25	7	448			
攻撃 46	命中 29	防御 36	回避 28	魔威 7	魔効 7	回数 1	相性 1:ノーマル
力 9	知 5	魔 6	体 4	速 5	運 2	Item シャドウニードル	弱点 呪殺
1 タルカジャ	2 ブフ	3 ザンマ	4 ペンパトラ	5 ペトラディ	6 体当たり	——	

ガルム
Garum

LV	HP	MP	CP	COST			
11	90	21	6	352			
攻撃 38	命中 24	防御 32	回避 23	魔威 6	魔効 4	回数 1	相性 1:ノーマル
力 8	知 3	魔 5	体 5	速 5	運 3	Item ダンシングヒール	弱点 火炎
1 タルカジャ	2 噛みつき	3 噛みつき	4 パニックボイス	5 —	6 —	——	

妖樹

【樹霊/DARK-NEUTRAL】

長い年月を経て、意志をもつようになった植物のモンスター。しょせん植物なので、火炎系の攻撃を弱点にするものが多い。全体的に集団で登場することが多いが、イグドラシルのみは例外。

イグドラジル
Yggdrasil

LV	HP	MP	CP	COST			
35	455	131	19	1120			
攻撃 90	命中 63	防御 84	回避 63	魔威 21	魔効 15	回数 0-2	相性 34:破魔、呪殺・反射②
力 10	知 10	魔 18	体 7	速 6	運 8	Item ソーマ	弱点 衝撃
1 マカジャマ	2 メディラマ	3 ペトラディ	4 吸い付き	5 水の壁	6 —	——	

アルラウネ
Arlaune

LV	HP	MP	CP	COST			
28	168	103	15	896			
攻撃 66	命中 51	防御 62	回避 53	魔威 20	魔効 15	回数 1	相性 28:呪殺、ガン・強
力 5	知 11	魔 17	体 3	速 7	運 4	Item ルビー	弱点 呪殺
1 ドルミナー	2 プリンパ	3 ハピルマ	4 マリンカリン	5 デスタッチ	6 —	——	

マンドレイク
Mandlake

LV	HP	MP	CP	COST			
18	111	58	10	576			
攻撃 40	命中 32	防御 46	回避 33	魔威 15	魔効 11	回数 1	相性 31:神経、破魔・無効
力 2	知 8	魔 13	体 5	速 3	運 2	Item 檜の木剣	弱点 呪殺
1 ドルミナー	2 タルンダ	3 パララディ	4 ポズムディ	5 パトラ	6 バインドボイス	休む	

ふくちゅうか
Hukuchuka

LV	HP	MP	CP	COST			
7	55	19	5	224			
攻撃 18	命中 16	防御 20	回避 16	魔威 5	魔効 5	回数 1	相性 31:神経、破魔・無効
力 2	知 4	魔 4	体 3	速 3	運 6	Item ディスポイズン	弱点 万能
1 噛みつき	2 消化液	3 吸い付き	4 毒ガスブレス	5 —	6 —	守る	

屍鬼

【邪霊/DARK-NEUTRAL】

いわゆるゾンビたち。集団で登場することが多いが、強力な銃や破魔系の攻撃手段をもっていれば恐れる相手ではない。ただし、ステータス異常を引き起こす魔法や特技をもっているので、長期戦は避けたい。

コープス
Corpse

LV 26	HP 342	MP 39	CP 13	COST 832			
攻撃 72	命中 47	防御 70	回避 46	魔威 11	魔効 9	回数 0-7	相性 26:呪殺·吸収
力 10	知 7	魔 9	体 9	速 4	運 2	Item メタルカード	魔弱 呪殺
1 デスタッチ	2 吸い付き	3 ダークブレス	4 麻痺噛みつき	5 —	6 —	特殊 仲間を呼ぶ	

ゾンビせんせい
Zombi sensei

LV 9	HP 78	MP 11	CP 7	COST 288			
攻撃 26	命中 18	防御 28	回避 19	魔威 7	魔効 7	回数 0-1	相性 25:呪殺·無効①
力 4	知 6	魔 5	体 5	速 3	運 2	Item さそりムチ	魔弱 呪殺
1 デスタッチ	2 ヘルズフィスト	3 毒引っかき	4 麻痺噛みつき	5 ヒールドロップ	6 —	特殊 —	

ゾンビちゃん
Zombi chan

LV 6	HP 48	MP 8	CP 5	COST 192			
攻撃 18	命中 14	防御 20	回避 15	魔威 5	魔効 7	回数 0-1	相性 25:呪殺·無効①
力 3	知 6	魔 3	体 4	速 3	運 3	Item ターコイズ	魔弱 呪殺
1 デスタッチ	2 セクシーダンス	3 毒引っかき	4 麻[illegible]噛みつき	5 —	6 —	特殊 仲間を呼ぶ	

ゾンビくん
Zombi kun

LV 4	HP 40	MP 7	CP 5	COST 128			
攻撃 12	命中 10	防御 18	回避 11	魔威 5	魔効 7	回数 0-1	相性 25:呪殺·無効①
力 2	知 6	魔 3	体 5	速 2	運 2	Item 傷薬	魔弱 呪殺
1 デスタッチ	2 毒引っかき	3 [illegible]みつき	4 —	5 —	6 —	特殊 仲間を呼ぶ	

ゾンビドック
Zombi Dog

LV 1	HP 10	MP 5	CP 1	COST 32			
攻撃 6	命中 6	防御 12	回避 6	魔威 3	魔効 3	回数 0-1	相性 25:呪殺·無効①
力 2	知 2	魔 2	体 5	速 3	運 2	Item レッガースラム	魔弱 [illegible]殺
1 噛みつき	2 毒噛みつき	3 —	4 —	5 —	6 —	特殊 仲間を呼ぶ	

魔王

【魔族/DARK-CHAOS】

大天使と対の存在だが、魔王のほうが能力的にははるかに優れている。あらゆる種類の魔法や特技をもち、相性も特殊なものばかり。主人公のレベルが60以上になったら、すぐに仲魔にしておきたい。

ルシファー
Lucifer

LV 99	HP 999	MP 814	CP 121	COST 3168			
攻撃 264	命中 182	防御 246	回避 181	魔威 30	魔効 32	回数 2	相性 49:[illegible]魔王
力 33	知 26	魔 23	体 24	速 22	運 15	Item —	魔弱 万能
1 アギダイン	2 マハラギダイン	3 マハラギオン	4 マハブフダイン	5 サバトマ	6 —	特殊 —	

アンリ・マンユ
Angra Mainyu

LV 82 HP 989 MP 517 CP 102 COST 2624

228 153 210 150 22 24 2-3 49:最強魔王

32 20 17 23 19 10 item 轟雷砲 万能

マハラギダイン ムドオン マハザンダイン サマリカーム パララアイ — —

マーラ
Mara

LV 76 HP 979 MP 523 CP 96 COST 2432

214 137 196 133 25 22 1 24:呪殺・反射②

31 17 21 22 12 10 item パール 氷結

マハザンダイン シバブー マリンカリン 押し潰し 体当たり — —

アカ・マナフ
Aka Manah

LV 67 HP 969 MP 429 CP 86 COST 2144

186 127 162 124 24 19 1-2 24:呪殺・反射②

26 14 20 14 16 14 item 闇の弾丸 [illegible]

ムド スクンダ ザンダイン デスタッチ — — デビルスマイル

アスタロト
Astaroth

LV 65 HP 807 MP 444 CP 84 COST 2080

180 124 154 122 25 21 1-2 24:呪殺・反射②

25 16 21 12 18 10 item ダイアモンド 電撃

マハジオダイン マリンカリン デスバウンド 毒ガスブレス なぎ払い — —

ロキ
Loki

LV 61 HP 886 MP 352 CP 79 COST 1952

174 116 154 114 20 22 1-2 29:呪殺、破魔、神経・無効

26 18 15 16 16 7 item ロンギヌス [illegible]

ブフダイン マハブフダイン マリンカリン マハラギダイン 鉄拳パンチ — —

ヘカーテ
Hecate

LV 60 HP 849 MP 498 CP 78 COST 1920

168 108 140 107 31 26 3-6 15:魔法・反射

24 19 26 10 10 8 item ソーマ 呪殺

ドルミナー マカラカーン マリンカリン マハムド サマリカーム ネクロマ —

邪龍

【龍族/DARK-CHAOS】

力と体力に優れ、高いHPを誇る邪悪な龍。ティアマット以外は魔法攻撃を一切もたないという潔い種族だ。いずれも盾としては優秀なので、タラスク以上の邪龍なら、仲魔にしてもいいだろう。

ティアマット
Tiamat

LV 70 HP 988 MP 328 CP 92 COST 2240

202 134 184 130 27 20 3-5 13:火炎、氷結、電撃・強

31 14 23 22 18 11 item 道返玉 衝撃

ジオダイン マハジオダイン シバブー メディアラハン セクシーダンス なぎ払い メガトンプレス

アジ・ダカーハ
Azi Dahak

LV	HP	MP	CP	COST
65	966	217	80	2080

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔防	回数	相性
180	120	174	117	18	16	2-3	13:火炎、氷結、電撃·強

力	知	魔	体	速	運	Item	弱点
25	12	15	22	15	7	——	火炎

1	2	3	4	5	6	敵専
ファイアブレス	アイスブレス	毒ガスブレス	暴れまくり	——	——	——

ニーズホッグ
Nidhoggr

LV	HP	MP	CP	COST
57	971	136	64	1824

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔防	回数	相性
162	111	144	107	12	12	1	24:呪殺·反射②

力	知	魔	体	速	運	Item	弱点
24	9	10	15	18	8	エメラルド	氷結

1	2	3	4	5	6	敵専
噛みつき	毒ガスブレス	体当たり	なぎ払い	——	——	——

バジリスク
Basilisk

LV	HP	MP	CP	COST
48	779	88	48	1536

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔防	回数	相性
136	90	128	86	9	7	1	24:呪殺·反射②

力	知	魔	体	速	運	Item	弱点
20	5	8	16	11	7	メデューサの弾	呪殺

1	2	3	4	5	6	敵専
毒引っかき	毒ガスブレス	麻痺噛みつき	ペトラアイ	——	——	——

タラスク
Tarasque

LV	HP	MP	CP	COST
38	678	61	34	1216

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔防	回数	相性
112	69	116	65	7	7	1	13:火炎、氷結、電撃·強

力	知	魔	体	速	運	Item	弱点
18	5	6	20	5	6	マハラギストーン	火炎

1	2	3	4	5	6	敵専
噛みつき	毒引っかき	噛みつき	ファイアブレス	——	——	——

ワイバーン
Wyvern

LV	HP	MP	CP	COST
32	400	46	27	1024

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔防	回数	相性
96	66	88	63	6	5	1	20:ガン以外の物理·強

力	知	魔	体	速	運	Item	弱点
16	4	5	12	12	7	バイタルランス	火炎

1	2	3	4	5	6	敵専
噛みつき	飛び蹴り	ファイアブレス	羽ばたき	——	——	——

コカトライス
Cockatrice

LV	HP	MP	CP	COST
24	233	45	20	768

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔防	回数	相性
74	48	66	46	8	6	1	24:呪殺·反射②

力	知	魔	体	速	運	Item	弱点
13	4	7	9	8	3	グラマラスアクス	火炎

1	2	3	4	5	6	敵専
ヒールドロップ	飛び蹴り	毒ガスブレス	石化噛みつき	——	——	——

ふくちゅうむし
Hukuchu mushi

LV	HP	MP	CP	COST
16	81	12	14	512

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔防	回数	相性
58	34	42	32	4	3	1	31:神経、破魔·無効

力	知	魔	体	速	運	Item	弱点
13	2	3	5	6	4	金丹	電撃

1	2	3	4	5	6	敵専
吸い付き	消化液	噛みつき	——	——	——	——

幽鬼

【鬼族/DARK-CHAOS】

死人、あるいは邪霊が死体を動かしている半身半霊の存在。最上位のヴェータラ以外は、破魔と火炎系の攻撃を弱点とする。すべての悪魔がHPを吸収する"デスタッチ"をもつのも特徴だ。

ヴェータラ
Vetara

LV	HP	MP	CP	COST
41	299	147	62	1312

104	77	98	77	18	15	1	26:呪殺・吸収
11	11	15	8	12	5	Item 見晴らしの玉	呪殺
プリンパ	タルンダ	ネクロマ	デスタッチ	パワーブレス	—	デビルスマイル	

ヤカー
Yaka

LV	HP	MP	CP	COST
31	120	99	47	992

78	64	68	63	16	9	1	25:呪殺・無効①
8	5	15	3	15	5	Item 首狩りスプーン	呪殺
タルンダ	ラクンダ	スクンダ	デスタッチ	噛みつき	—	—	

マンイーター
Man Eater

LV	HP	MP	CP	COST
27	233	56	41	864

90	52	64	49	8	10	1	25:呪殺・無効①
18	8	6	5	6	5	Item サファイア	呪殺
毒引っかき	デスタッチ	セクシーダンス	麻痺噛みつき	パララアイ	—	悪魔のキス	

グーラー
Ghoulah

LV	HP	MP	CP	COST
17	130	33	26	544

54	35	48	33	6	6	1	25:呪殺・無効①
10	5	5	7	6	3	Item オニキス	呪殺
ディアラマ	噛みつき	デスタッチ	麻痺引っかき	—	—	—	

グール
Ghoul

LV	HP	MP	CP	COST
13	70	29	20	416

38	27	36	26	7	6	1	25:呪殺・無効①
6	4	6	5	5	3	Item メタルカード	呪殺
ディアラマ	噛みつき	デスタッチ	毒引っかき	—	—	—	

ガキ
Gaki

LV	HP	MP	CP	COST
4	30	6	6	128

12	13	16	13	5	4	1	25:呪殺・無効①
2	3	4	4	5	2	Item メタルカード	呪殺
噛みつき	引っかき	デスタッチ	—	—	—	仲間を呼ぶ	

【邪霊/DARK-CHAOS】

現世に恨みを残して死んだ霊。命あるものに対して執拗なまでの恨みの念をもっている。レギオン以外は低レベルな悪魔ばかりなので油断しがちだが、銃が効かないという特殊な相性なので注意しよう。

レギオン
Legion

LV	HP	MP	CP	COST
34	327	92	22	1088

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
100	65	90	63	11	11	1-3	23:[illegible]・反射①

力	知	魔	体	速	運	Item	魔継
16	9	9	11	9	3	メタルカード	呪殺

1	2	3	4	5	6	敵専
ブフ	ブフダイン	ムド	デスタッチ	パワーブレス	バインドボイス	—

くちさけ
Kuchisake

LV	HP	MP	CP	COST
13	84	33	8	416

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
34	25	36	26	9	8	1	25:呪殺・無効①

力	知	魔	体	速	運	Item	魔継
4	6	7	5	4	3	トリプルダガー	電撃

1	2	3	4	5	6	敵専
シバブー	パララディ	デスタッチ	子守歌	—	—	悪魔のキス♂

はなこ
Hanako

LV	HP	MP	CP	COST
7	65	20	5	224

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
20	17	20	17	7	7	1	38:下級悪霊専用

力	知	魔	体	速	運	Item	魔継
3	5	6	3	5	2	ヒランヤ	[illegible]

1	2	3	4	5	6	敵専
タルンダ	スクンダ	ラクンダ	デスタッチ	パニックボイス	—	—

ゴースト
Ghost

LV	HP	MP	CP	COST
3	28	10	2	96

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
12	10	14	10	4	4	1	38:下[illegible]霊専用

力	知	魔	体	速	運	Item	魔継
3	3	3	4	5	1	ボロックナイフ	呪殺

1	2	3	4	5	6	敵専
プリンパ	シバブー	デスタッチ	—	—	—	守る

ポルターガイスト
Poltergeist

LV	HP	MP	CP	COST
2	15	8	1	64

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
8	9	10	9	4	4	1	38:下級悪霊専用

力	知	魔	体	速	運	Item	魔継
2	3	3	3	5	1	見晴らしの玉	衝撃

1	2	3	4	5	6	敵専
ザン	スクンダ	スクカジャ	パトラ	—	—	自爆

【外道/DARK-CHAOS】

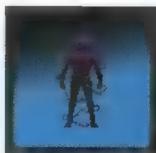
とくに何かの道に外れているわけではなく、いずれの種族にも分類できない悪魔たち。所持魔法が少ないという以外共通の特徴はない。上位3体は相性が特殊なので、戦う際は相性をよく確認すること。

オールドワン
Old One

LV	HP	MP	CP	COST
49	808	115	68	1568

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔効	回数	相性
132	89	138	88	12	12	2-3	35:破魔、呪殺・無効①

力	知	魔	体	速	運	Item	魔継
17	10	9	20	10	8	アメジスト	衝撃

1	2	3	4	5	6	敵専
ザンダイン	巻きつき	麻痺噛みつき	—	—	—	—

ドッペルゲンガー
Doppelganger

LV	HP	MP	CP	COST
36	490	194	48	1152

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔防	回数	相性
102	67	92	67	19	19	2-3	18:物理・反射

力	知	魔	体	速	運	item	継承
15	15	15	10	7	6	身代わりの玉	呪殺

1	2	3	4	5	6	敵専
マハザンマ	マカジャマ	メディラマ	ディアラハン	デスタッチ	菩薩掌	――

ブラックウーズ
Black ooze

LV	HP	MP	CP	COST
26	252	53	32	832

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔防	回数	相性
76	52	70	50	6	4	0-2	43:ブラックウーズ専用

力	知	魔	体	速	運	item	継承
12	3	5	9	8	6	ソーマ	

1	2	3	4	5	6	敵専
デスタッチ	ダークブレス	吸い付き	消化液	毒ガスブレス	――	仲間を呼ぶ

クリス・ザ・カー
Cris the Car

LV	HP	MP	CP	COST
16	168	43	16	512

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔防	回数	相性
52	32	48	30	5	4	1	27:呪殺、氷結・無効

力	知	魔	体	速	運	item	継承
10	3	4	8	4	2	呪いの歯車	衝撃

1	2	3	4	5	6	敵専
体当たり	毒ガスブレス	押し潰し	――	――	――	――

ジャック・リパー
Jack Ripper

LV	HP	MP	CP	COST
10	69	12	6	320

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔防	回数	相性
28	25	28	25	7	6	1	1:ノーマル

力	知	魔	体	速	運	item	継承
4	4	6	4	8	2	ジェットボーラ	呪殺

1	2	3	4	5	6	敵専
シバブー	スクンダ	スクカジャ	ディア	マッパー	――	逃げる

スライム
Slime

LV	HP	MP	CP	COST
8	64	8	3	256

攻撃	命中	防御	回避	魔威	魔防	回数	相性
24	17	30	17	5	4	0-1	31:神経、破魔・無効

力	知	魔	体	速	運	item	継承
4	3	4	7	3	3	ディスパライズ	

1	2	3	4	5	6	敵専
吸い付き	消化液	――	――	――	――	仲間を呼ぶ

CHECK POINT 02

DARK系悪魔の利用法

DARK系の悪魔は、NEUTRAL系に比べれば活躍する機会も多いはず。もちろん、DARK系悪魔の3身合体で主人公よりもレベルの高い悪魔を仲魔にしやすいという理由が1番だが、実際、邪神や魔王などボス戦でも頼りになるものが多い。さらにもうひとつ理由をつけ加えれば、特殊な防御相性をもつものが多いということも挙げられる。相性については、とくに呪殺系の攻撃に強いものが多いため、ルートAのリリス戦をはじめとする多くのボス戦で活躍してくれる。

ここでは上に挙げた条件以外の悪魔で、とくに役に立ちそうなものを紹介する。右に挙げた6体の悪魔はその代表だ。かなり主観を交えた選抜だが、ぜひとも一度仲魔にして、ともに戦ってもらいたい。

DARK系で仲魔にしたい悪魔

悪魔	コメント
邪神テスカポリトカ	DARK系で唯一"天罰"をもつ悪魔。この理由だけで十分だろう。
邪鬼ヘカトンケイル	敵が集団で登場したときに威力を発揮する。終盤のパーティには必須の悪魔だ。
邪鬼ラクシャーサ	力の能力値が高く、剣技を3つももっている。破壊神アレスと2トップにしたい。
邪龍アジ・ダカーハ	アキラルートをクリアしないと作れないが、ボスを仲魔にできるのが魅力。
魔王アスタロト	現実的に仲魔にできるレベルの魔王のなかで、抜群の攻撃力を誇る。相性もいい。
外道オールドワン	所持魔法の空きが3つもあるため魔法継承しほうだい。HPも高く攻撃回数も多い。

悪魔の防御相性

Devil's Tolerance

255体いる悪魔のすべてに長所と短所があり、防御相性はそれを示すひとつの目安である。悪魔の防御相性を知れば、いかに倒すかあるいはどう使えば役に立つかが分かるだろう。

それぞれの悪魔には"剣"に強いとか"魔法"に弱いなどの耐性があり、本書ではこれを"防御相性"と呼ぶ。先の悪魔データでは"相性"としてその特徴を簡単に述べたが、ここでは、各相性が特定の攻撃属性に対してどのような耐性をもつのかを、具体的に%で表示した。たとえば特定の悪魔を特定の攻撃属性で攻撃した場合、200%だと2倍ダメージを与えることができ、50%だと半減される。100%だと通常のダメージを与えられることを意味する。また注意したいのが特定の攻撃属性を反射したり吸収する相性で、これらの相性をもつ悪魔には、その攻撃属性ではまったくダメージを与えることができない。つまりダメージは0で、かつ50%の確率で反射されたり吸収されることを意味する。

	タイプ	剣1	剣技	技	火炎	電撃	神経	呪殺	緊縛
		銃	悪魔通常	突撃	氷結	衝撃	破魔	魔力	万能
01	ノーマル	100%	100%	100%	100%	100%	100%	75%	100%
		100%	100%	100%	100%	100%	0%	100%	100%
02	火炎・強	100%	100%	100%	50%	100%	100%	75%	100%
		100%	100%	100%	87%	100%	0%	100%	100%
03	火炎・吸収①	100%	100%	100%	50%吸収	100%	87%	100%	100%
		75%	100%	100%	200%	100%	33%	100%	100%
04	火炎・吸収②	75%	150%	75%	100%吸収	100%	50%	100%	100%
		87%	100%	75%	250%	87%	75%	87%	100%
05	火炎・反射	100%	100%	100%	50%反射	100%	75%	100%	100%
		75%	100%	100%	200%	100%	62%	100%	100%
06	氷結・強	100%	100%	100%	100%	100%	100%	75%	100%
		100%	100%	100%	50%	100%	0%	100%	100%
07	氷結・反射①	100%	100%	100%	200%	100%	100%	100%	100%
		87%	100%	100%	50%反射	100%	62%	100%	100%
08	電撃・強	100%	87%	87%	100%	50%	100%	75%	100%
		100%	87%	100%	100%	100%	0%	100%	100%
09	電撃・吸収	100%	100%	100%	100%	50%吸収	100%	100%	100%
		100%	100%	100%	100%	100%	25%	100%	100%
10	電撃・反射	100%	100%	100%	150%	50%反射	50%	75%	0%
		100%	100%	50%	200%	100%	0%	75%	100%
11	衝撃・強	87%	75%	87%	100%	100%	100%	75%	100%
		75%	87%	75%	100%	50%	0%	100%	100%
12	火炎と氷結・やや強	150%	150%	150%	62%	100%	100%	75%	75%
		150%	150%	150%	62%	150%	0%	100%	100%
13	火炎、氷結、電撃・強	100%	100%	75%	50%	50%	75%	50%	75%
		100%	100%	100%	50%	100%	33%	100%	100%
14	氷結、呪殺・反射	100%	100%	100%	100%	100%	0%	50%反射	50%反射
		100%	100%	100%	100%反射	100%	50%	50%反射	100%
15	魔法・反射	150%	150%	150%	50%反射	50%反射	50%反射	50%反射	50%反射
		150%	150%	100%	50%反射	50%反射	50%反射	50%反射	100%
16	物理・やや強	62%	62%	100%	100%	100%	100%	75%	100%
		75%	62%	100%	100%	75%	0%	150%	100%
17	物理・強	12%	12%	0%	100%	100%	0%	75%	100%
		0%	0%	0%	100%	100%	75%	75%	100%
18	物理・反射	50%反射	50%反射	50%反射	200%	200%	150%	150%	150%
		50%反射	50%反射	50%反射	200%	200%	75%	200%	100%
19	全攻撃・やや強	75%	75%	75%	75%	75%	75%	75%	75%
		75%	75%	75%	75%	75%	0%	75%	100%
20	ガン以外の物理・強	25%	25%	33%	100%	100%	100%	100%	100%
		200%	75%	0%	150%	150%	50%	100%	100%

	タイプ	剣1	剣技	技	火炎	電撃	神経	呪殺	緊縛
		銃	悪魔通常	突撃	氷結	衝撃	破魔	魔力	万能
21	ガン、魔法・やや強	100%	100%	100%	75%	75%	75%	150%	100%
		50%	100%	100%	75%	75%	0%	150%	100%
22	特技・反射	62%	62%	50%反射	100%	100%	150%	50%	100%
		100%	75%	50%反射	100%	100%	0%	100%	100%
23	呪殺・反射①	100%	100%	25%	100%	50%	0%	100%反射	100%
		0%	25%	25%	0%	100%	62%	100%	100%
24	呪殺・反射②	100%	100%	87%	150%	50%	25%	100%反射	25%
		100%	100%	100%	50%	100%	25%	25%	100%
25	呪殺・無効①	100%	100%	75%	150%	75%	50%	0%	100%
		75%	100%	100%	75%	100%	200%	100%	100%
26	呪殺吸収	100%	100%	33%	100%	50%	25%	100%吸収	100%
		33%	33%	33%	0%	100%	75%	75%	100%
27	呪殺、氷結・無効	62%	150%	0%	250%	75%	0%	0%	0%
		87%	75%	50%	0%	100%	200%	0%	100%
28	呪殺、ガン・強	75%	75%	62%	100%	100%	50%	33%	100%
		25%	62%	50%	100%	100%	75%	100%	100%
29	呪殺、破魔、神経・無効	100%	100%	100%	100%	62%	0%	0%	12%
		100%	100%	100%	62%	100%	0%	12%	100%
30	神経、呪殺、魔力・強	100%	100%	100%	100%	100%	62%	50%	75%
		100%	100%	100%	100%	100%	0%	50%	100%
31	神経、破魔・無効	100%	100%	50%	250%	150%	0%	100%	0%
		100%	100%	75%	250%	100%	0%	62%	100%
32	破魔・反射	100%	25%	25%	100%	100%	100%	75%	100%
		100%	25%	75%	100%	100%	50%反射	100%	100%
33	破魔、呪殺・反射①	100%	100%	87%	87%	100%	0%	50%反射	87%
		100%	75%	87%	87%	100%	50%反射	50%反射	100%
34	破魔、呪殺・反射②	100%	100%	100%	100%	75%	100%	50%反射	100%
		100%	100%	100%	87%	75%	50%反射	100%	100%
35	破魔、呪殺・無効①	100%	100%	100%	75%	75%	50%	0%	50%
		100%	100%	100%	75%	75%	0%	50%	100%
36	破魔、呪殺・無効②	150%	150%	150%	100%吸収	100%吸収	0%	0%	0%
		150%	150%	150%	50%吸収	50%吸収	0%	0%	100%
37	ランダ専用	100%	100%	75%	200%	150%	0%	0%	0%
		100%	100%	75%	200%	150%	0%	0%	100%
38	下級悪霊専用	50%	50%	33%	75%	100%	33%	0%	100%
		0%	75%	33%	50%	87%	250%	100%	100%
39	ハオカー専用	100%	100%	87%	100%	100%吸収	50%	50%	100%
		100%	100%	100%	100%	50%反射	0%	75%	100%
40	ジン専用	100%	100%	75%	50%反射	100%	75%	75%	100%
		100%	100%	75%	100%	50%反射	50%	75%	100%
41	イソラ専用	100%	100%	100%	100%	100%吸収	100%	75%	100%
		100%	100%	100%	100%	250%	0%	100%	100%
42	ウベルリ専用	0%	0%	0%	75%	100%	0%	200%	200%
		0%	100%	50%反射	75%	25%	200%	200%	100%
43	ブラックウーズ専用	12%	12%	50%反射	12%	12%	0%	50%	0%
		12%	12%	100%反射	250%	12%	50%	0%	100%
44	ヘカトンケイル専用	100%	100%	100%	100%吸収	100%	100%	75%	100%
		100%	100%	100%	250%	100%	0%	100%	100%
45	ジャックフロスト専用	100%	100%	75%	200%	100%	100%	25%	25%
		100%	100%	100%	100%吸収	100%	50%	100%	100%
46	ケルベロス専用	100%	100%	87%	50%吸収	100%	25%	25%	100%
		100%	100%	100%	150%	100%	25%	25%	100%
47	オファニム専用	75%	75%	75%	100%	62%	100%	75%	100%
		87%	75%	100%	100%	62%	0%	100%	100%
48	ラファエル専用	62%	62%	50%	150%	75%	50%	75%	100%
		150%	50%	0%	100%反射	75%	75%	75%	100%
49	アンリ・マンユ、ルシファー専用	100%	100%	75%	100%	50%反射	50%反射	50%反射	50%反射
		100%反射	75%	33%	50%反射	100%	50%反射	50%反射	100%

悪魔の属性と特徴

Devil's Attribution Style

悪魔たちをより深く知る手段がある。それは種族の垣根を越えLAWとCHAOSで分類する方法だ。1体の悪魔が全体のどの位置にいるかを知ることができれば、彼らの最適な活かし方も分かる。

悪魔にはふたつの系統の属性があることは先に述べたが、ここではパーティ属性に影響を与えるLAW-CHAOSの属性について、もう少し詳しく解説する。それぞれの悪魔たちは、種族によって属性が決まっている。しかしこれはあくまで便宜的な分類であって、実際には同じ種族でも悪魔によって属性が少しずつ違うのだ。つまり同じLAW属性に分類される種族でも、なかには限りなくNEUTRALに近い悪魔がいる場合もあるのだ。残念ながら個々の悪魔の属性を[illegible]値として確認することはできないが、デビルアナライズ機能で“ALIGN ORDER”にすれば、悪魔をLAW-CHAOSの属性順に並べることが可能になる。

なぜこの属性が重要かというと、異なる属性同士の仲魔でも同じパーティに呼び出すことができる場合があるからだ。NEUTRAL系ならLAW、CHAOS両方とパーティを組めるが、同様にNEUTRALに近いLAWやCHAOSの仲魔なら、相反する属性の仲魔とパーティを組むことができる。たとえばもっともNEUTRALに近い妖鳥モーリアンの場合、ほとんどのCHAOS系の仲魔とパーティを組むことができる。以下のリストは悪魔を属性順に並べたものなので、これを参考にして、いろんな組み合わせを試してみるといいだろう。

LAW

(001-049)

No.	悪魔	LV	属性	解説
001	大天使ミカエル	LV73	LIGHT-LAW	全悪魔のなかでもっともLAWサイドに位置するミカエル。“神に似た者”の称号をもつ彼にとっては当然なことだろう。所持魔法の空きスペースには、カジャ系の魔法を継承したい。
002	天使ドミニオン	LV52	NEUTRAL-LAW	ミカエルに次ぐLAWサイドの天使ドミニオン。中級第一位の天使で、地上における“神の支配”表わす。CHAOS系の悪魔たちに大打撃を与える“天罰”を2回使用できるのが魅力。
003	天使ヴァーチャー	LV42	NEUTRAL-LAW	こちらは中級第二位の力天使。奇跡の形で天界からの恵みを授けるという。力のパラメータがやや高いが、主戦力としてより、終盤戦の霊鳥や女神の材料として役に立つだろう。
004	大天使ガブリエル	LV68	LIGHT-LAW	聖母マリアに受胎告知をもたらした天使。“メギドラオン”と“天罰”をもつため、ミカエルよりもファンが多いのでは？　回復[illegible]法さえ継承させれば無敵の仲魔になるはずだ。
005	大天使ラファエル	LV60	LIGHT-LAW	ミカエル、ガブリエル、そしてウリエルとともに四大天使と呼ばれるラファエル。全体回復魔法“メディアラハン”をもつのはいいが、特技や相性に魅力がないのが残念だ。
006	邪神クトゥルー	LV78	DARK-LAW	H.P.ラヴクラフトの神話体系に登場する邪神。他の天使たちを差し置いて、堂々のLAWサイド6位につけている。アキラルート以外では、なかなかお目にかかれない存在でもある。
007	大天使ラグエル	LV40	LIGHT-LAW	“神の友”の称号を与えられ、天使たちを監視する立場にあるラグエル。呪殺攻撃を一切無効化する相性と“天罰”をもつのが魅力。アキラルートでは中盤の[illegible]として活躍してくれる。
008	天使パワー	LV36	NEUTRAL-LAW	中級第三位の能天使。悪魔との戦いではもっとも最前線で戦う勇敢な天使である。HPにやや難があるものの、優秀な特技をもち、主戦力としても役に立つ。逆に敵に回すと怖い相手だ。
009	大天使ウリエル	LV51	LIGHT-LAW	“神の炎”の称号をもつウリエル。MPがやや少なめだが、それ以外は他の四大天使に見劣りすることはない。特技の“アカシャアーツ”は、大勢の[illegible]を相手にしたときに役に立つ。
010	邪神パズス	LV62	DARK-LAW	『真・女神転生II』では、主人公に悪魔召喚プログラム[illegible]渡してくれた邪神パズス。チャーリールート以外なら仲魔にすることは難しくないが、味方にすると意外と役に立たないかも。
011	天使プリンシパリティ	LV31	NEUTRAL-LAW	地上の都市の守護者であり、信仰の擁護者でもある。チャーリーかアキラがパートナーの場合のみ出現するが、どう対応するか？　やはり倒して“練気の剣”を手に入れるべきだろう。
012	邪神ニャルラトホテプ	LV55	DARK-LAW	『ペルソナ2』ではキーマンとして登場した邪神。あらゆる魔法を50%の確率で反射する。仲魔にすると頼りになるが、魔法継承できないのが残念。所持魔法や特技もやや魅力に欠ける。
013	大天使ハニエル	LV36	LIGHT-LAW	「真・女神転生」でLAWルートとCHAOSルートのカギを握っていた大天使。今作ではすぐ下のザフキエルとレベルが近いため、非常に作りづらい。もっとも無理して作る必要もないが……。
014	天使アークエンジェル	LV24	NEUTRAL-LAW	天使の第八階級。神からの重要な啓示を人間に伝えることを任務としている。所持魔法や特技が非常に優秀で、バランスもいい。序盤戦はもちろん、後衛なら中盤戦でも役に立つ。
015	大天使オファニム	LV46	LIGHT-LAW	座天使。その名のとおり神の玉座、あるいは戦車を表わすといわれる。全系統の攻撃魔法を所持し、攻撃回数も優れている。回[illegible]魔法を継承させれば、頼りになる仲魔になる。
016	天使エンジェル	LV14	NEUTRAL-LAW	“神の使い”と呼ばれる下級の天使たち。怠惰界や地のノモス上層部に出現する。鬼女ハッグとともに、序盤から中盤にかけての合体材料として重宝するだろう。戦力としては問題外。
017	邪神テスカポリトカ	LV45	DARK-LAW	ケツアルカトルと争ったアステカの神。DARK系悪魔の合体法を会得したプレイヤーのなかには、後半戦の大黒柱として頼りにしている人も多いはず。絶対に作っておきたい[illegible]だ。

No.	名前	LV	属性	解説
018	大天使ザフキエル	LV35	LIGHT-LAW	“神の知性”を表わし、座天使の長ともいわれる。大天使ハニエルよりも作りやすいため、より上位の悪魔合体を行なう■の材料として適している。主戦力としてはやや頼りない。
019	天使ホーリーゴースト	LV9	NEUTRAL-LAW	シリーズ初登場の天使。天使というよりは精霊、あるいは霊魂といったほうがいいだろう。アキラ以外のルートでは序盤に仲魔にできる数少ない天使なので、仲良くしておきたい。
020	邪神ナラギリ	LV39	DARK-LAW	スリランカの悪しき象の王。HPや防御力が高いうえ、集団で出現することが多いやっかいな相手。銃も効きにくいので、強力な合体剣を手にするまでは苦戦を強いられるだろう。
021	邪神ミシャグジさま	LV44	DARK-LAW	邪神はすべてLAWに位置づけられているが、諏訪地方のタタリ神であるミシャグジさまも例外ではない。物理攻撃をほとんど受けつけないため、魔法がなければ戦わないほうが賢明。
022	大天使ラミエル	LV29	LIGHT-LAW	天使系のラストは“神の慈悲”の称号をもつラミエル。魂を最後の審判に導く役目をもつといわれる。幽鬼たちを昇天させる破魔系魔法と、敵全体を攻撃できる“羽ばたき”が役に立つ。
023	霊鳥ホウオウ	LV21	LIGHT-LAW	中国で“四瑞”として尊ばれた鳥。“鳳”は雄で“凰”は雌を表わす。“タルカジャ”と“メディラマ”をもつため、序盤から中盤にかけてのボス戦では必須。絶対にパーティに加えておきたい。
024	霊鳥ガルーダ	LV65	LIGHT-LAW	ヴィシュヌの乗り物であり、鳥族の王とされるヒンドゥーの聖なる鳥。速さのパラメータが非常に高く、戦闘中に行動できる順番が早い。ぜひともカジャ系の魔法を継承させておこう。
025	凶鳥フレスベルグ	LV47	DARK-LAW	北欧神話に登場する、死者の魂を喰らう鳥。凶鳥を含め、鳥の名がつく種族はすべてLAW属性なのが興味深い。ゲーム中では銃を弱点とせず眠らないため、戦うのが面倒な相手だ。
026	凶鳥アンズー	LV34	DARK-LAW	シュメール神話に登場する、ライオンの頭をした巨大な鳥。フレスベルグ同様銃を弱点とせず、さらに火炎系の攻撃を跳ね返す。アキラルートで第1ノモス5Fに登場したら、要注意だ。
027	凶鳥グルル	LV25	DARK-LAW	ガルーダが悪魔化したスリランカの魔鳥。人の顔をもつ鷲の姿で表わされる。鳥族に属す他の悪魔と同様銃に弱く、倒すと宝石を落とす。“アクアマリン”がほしい人は狩りまくろう!
028	妖鳥ベンヌ	LV9	NEUTRAL-LAW	エジプトの神聖な鳥。太陽神ラーの化身とも、フェニックスの前身ともいわれる。ゲーム中ではもっとも早く出現する妖鳥で。この悪魔のおかげで合体のバリエーションがぐっと広がる。
029	霊鳥フェニックス	LV37	LIGHT-LAW	アラビアに棲むといわれる、炎をまとった霊鳥。いわゆる不死鳥のこと。火炎系の攻撃には強いが、氷結系にはめっぽう弱い。レベル40以下で唯一“サマリカーム”をもつ悪魔でもある。
030	霊鳥スパルナ	LV16	LIGHT-LAW	ヒンドゥーの聖なる鳥で、中国では“金翅鳥(きんしちょう)”と呼ばれる。最初に合体で作ることができるLIGHT系の仲魔だろう。鬼女ハッグの登場で作った、という人も多いのでは?
031	霊鳥スザク	LV47	LIGHT-LAW	朱雀。古代中国で南の方角を司る霊鳥。“タルカジャ”をもつため、この鳥自体はボス戦で十分役に立つのだが、より上位の仲魔を作る際は、所持魔法の“メディラマ”が邪魔になる。
032	凶鳥フリアイ	LV17	DARK-LAW	ローマ神話に登場する地獄のハーピー。ギリシアでは“エリニュス”と呼ばれる。怠惰界でイライラしているときに出現することが多く、当然銃の餌食となる。しかし宝石は落とない。
033	天津神アマテラス	LV72	LIGHT-LAW	伊勢神宮に鎮座する美しい太陽神。弟であるスサノオ(須佐之男命)の乱暴により、天の岩戸に隠れた話は有名。そんな彼女だが、実はゲーム中ではスサノオよりも攻撃力が高い。
034	天津神アメノトリフネ	LV30	LIGHT-LAW	その名のとおり、船の形をした日本の神。『日本書記』によれば、国譲りの正使として遣わされたタケミカヅチ(建御雷之男神)に同行したといわれる。戦闘での活躍は期待できない。
035	天津神オモイカネ	LV41	LIGHT-LAW	天地創造を行なった三神のひとり、タカムスビノカミ(高御産■日神)の息子といわれる。あらゆる魔法を吸収するのはいいが、HPが低すぎるのが残念。所持魔法もいまひとつだ。
036	天津神ツクヨミ	LV62	LIGHT-LAW	アマテラス、スサノオと並ぶ三貴神のひとり。“メディアラハン”か“タルカジャ”を継承させれば、最高の後衛キャラになる。攻撃回■が優れているため、前衛で戦わせてみるのも面白い。
037	妖鳥ネヴァン	LV32	NEUTRAL-LAW	ケルト神話に登場する戦いの女神。モーリアン(モリガン)、マッハ(マハ)とともに三位一体を成している。アキラルートにしか登場しないが、霊鳥フェニックスの材料として最適な悪魔だ。
038	妖鳥ケライノー	LV22	NEUTRAL-LAW	ギリシャ神話に登場する怪鳥。アエロー、オキュペテーとともに“ハピュルアイ三姉妹”と呼ばれる。合体材料としては不可欠な種族だが、戦闘では役に立たない。倒してしまおう。
039	妖鳥オキュペテー	LV18	NEUTRAL-LAW	ハピュルアイ三姉妹のひとり。特技の“羽ばたき”が役に立つこともあるが、それも序盤戦のうちだけ。ただし所持魔法が少ないので、魔法継承を狙った合体の材料として役に立つ。
040	妖鳥アエロー	LV28	NEUTRAL-LAW	ハピュルアイ三姉妹の長女。倒すと宝石を落とすが、できれば仲良くしておきたい。所持魔法の“タルカジャ”をより上位の仲魔に継承させるために、絶対に必要な存在だからだ。
041	妖鳥マッハ	LV37	NEUTRAL-LAW	ケルト神話に登場する戦いの女神。北欧のバイキングたちは、討ち取った■の首を彼女に捧げたという。速さのパラメータが非常に高く、特技の“ヒートウェイブ”も役に立つ。
042	天津神タヂカラオ	LV34	LIGHT-LAW	漢字では天手力男命。天の岩戸をこじ空けた怪力の神。レベルのわりにHPが高く、特技の“菩薩■”は超強力。もっともクリアレベルが低いチャーリールートでは、終盤まで頼りになる。
043	霊鳥ジャターユ	LV32	LIGHT-LAW	インドの叙事詩『ラーマーヤナ』に登場する禿鷲。ガルーダの子や化身とされることが多い。この鳥自体にはたいした魅力はないが、上位の悪魔合体や剣合体にはなくてはならない存在。
044	凶鳥フケイ	LV8	DARK-LAW	中国の西方、鹿台之山に棲む凶鳥。人間の顔をもつ雄鶏で、この鳥が現われると戦争が起こるといわれていた。たいして強くはないのだが、そのインパクトに圧倒された人も多いはず。
045	凶鳥チョンチョン	LV5	DARK-LAW	南米の民間伝承に登場する怪物。人の頭のみなのだが、異様に発達した耳で空を飛ぶという。学校に登場する最初の悪魔のひとり。魔法攻撃への耐性は高いが、恐れる相手ではない。
046	霊鳥ヤタガラス	LV44	LIGHT-LAW	初代天皇である神武天皇の道案内をした神鳥。熊野本宮大社をはじめとする熊野三山の守り神でもある。ゲームでは、上位の悪魔にカジャ系魔法を継承させるための、最良の触媒だ。
047	天津神タケミカヅチ	LV58	LIGHT-LAW	武勇の誉れ高く、剣神や雷神と呼ばれる天津神。HPや攻撃力が高いため、頼りになる仲魔として活躍してくれるだろう。また所持■法の空きスペースもあるので、魔法継承を狙いたい。

No.	悪魔	LV	属性	解説
048	天津神ヒノカグツチ	LV49	LIGHT-LAW	イザナミ(伊邪那美命)が最後に産んだ火の神。天津神ではもっともLAWから遠い存在で、ほぼNEUTRALといっても差し支えない。各能力値は高いのだが、所持魔法が偏っていて使いづらい。
049	妖鳥モーリアン	LV42	NEUTRAL-LAW	マッハやネヴァンと三位一体を成す、ケルト神話の女神。彼女がLAW系悪魔の"トリ"だ。ゲーム中では、技系最強の特技"ヘルファング"をもつのだが、HPが低いため役に立たない。

NEUTRAL (050-157)

No.	悪魔	LV	属性	解説
050	女神ラクシュミ	LV55	LIGHT-NEUTRAL	ヒンドゥー神話の美と幸運の女神。ヴィシュヌ神の妃で愛の神カーマの母とされる。"ラクカジャ"と"メディアラハン"を最初からもっているため、対魔神皇[illegible]では欠かせない仲魔。
051	魔神カルキ	LV76	LIGHT-NEUTRAL	名前の意味は"白馬"。ヴィシュヌ神10化身のひとつで、未来を表わす姿だといわれる。あらゆる攻撃に対して耐性があり、最高の攻撃魔法をもつ。最強の武具を作る際にも必要だ。
052	魔神ホルス	LV64	LIGHT-NEUTRAL	エジプトの主神。オシリスとイシスの子で。ハトホルの夫。ハヤブサあるいはハヤブサの頭をもつ人として表わされる。鳥の姿をした悪魔にしては速さが低く、魅力的な魔法や特技もない。
053	魔神ベロボーグ	LV45	LIGHT-NEUTRAL	スラブの伝承に登場する白き神。またの名をベロボグ。破壊神チェルノボグ(チェルノボーグ)とは対を成す存在。アキラルート以外では最初に作れる魔神だが、使い勝手はいまひとつ。
054	神獣ゲンブ	LV48	LIGHT-NEUTRAL	玄武。古代中国で北の方角を司る神獣。亀と蛇が絡み合った姿をし、長寿を表わすといわれる。高いHPを誇る悪魔だが、パラメータ、相性、所持魔法のすべてにおいて魅力がない。
055	聖獣ユニコーン	LV19	LIGHT-NEUTRAL	獰猛だが処女のみには従順になると信じられた伝説の一角獣。中世の教会では、七つの大罪のひとつ"怒り"を表わす悪魔だと考えられた。"エストマ"をもつため怠惰界では必須。
056	妖魔ハヌマーン	LV60	NEUTRAL-NEUTRAL	ヒンドゥー神話に登場する神猿。また叙事詩『ラーマナーヤ』での活躍も有名だ。強力な特技をもち、通常攻撃にも優れているため、終盤のパーティメンバーとして欠かせない存在。
057	妖精クー・フーリン	LV43	NEUTRAL-NEUTRAL	ケルト神話に登場する半神半人の英雄。彼の武器として名高い"ゲイボルグの槍"は、剣の師匠スカアハから授かったもの。ボス戦で役に立つ特技"デスバウンド"と"タルカジャ"が魅力。
058	邪鬼サイクロプス	LV37	DARK-NEUTRAL	ギリシャ神話に登場する単眼の巨人。ティターンやヘカトンケイル同様、大地の女神ガイアと天空神ウラノスのあいだに生まれた巨人族である。"練気の剣"を落とす数少ない悪魔のひとり。
059	妖獣バイコーン	LV14	DARK-NEUTRAL	一角獣のユニコーンに対する二角獣の意。山羊のような2本の角を生やした馬の姿をとる。ユニコーンには及ばないが、同レベルのカーシーに比べるとかなり使える。仲魔にしてもいい。
060	女神パールヴァティ	LV50	LIGHT-NEUTRAL	破壊神シヴァの妃。カーリーやドルガーは、彼女の怒りの[illegible]を表わすといわれる。日本名は吉祥天。ラクシュミとともに。ゲーム終盤のパーティメンバーとしては欠かせない存在。
061	神獣アヌビス	LV45	LIGHT-NEUTRAL	ジャッカルの頭をもつエジプトの葬祭神。トートと並んで死者を裁く役目も果たすといわれる。HPが高く攻撃回数も2回だが、所持魔法から考えて後衛に配置したほうがいいだろう。
062	魔獣ドゥン	LV39	NEUTRAL-NEUTRAL	地母神ドルガーの乗り物。[illegible]ではもっともLAW寄りに位置しており、アキラルートでしか登場しない珍しい存在でもある。HPや攻撃力が高いのだが、使い勝手はいまひとつだ。
063	地霊ムスッペル	LV53	NEUTRAL-NEUTRAL	北欧神話の巨人族。神話世界の南半球にある炎に包まれた国"ムスッペルハイム"の住人といわれる。高レベルの地母神や龍神、国津神を作る際には欠かせない存在だ。
064	神獣ナラシンハ	LV42	LIGHT-NEUTRAL	ヴィシュヌの化身のひとつ。『if…』ではヴィシュヌ自身は登場しないが、さまざまな化身たちが登場している。カジャ系魔法を継承させれば、より上位の仲魔に引き継ぐことも可能。
065	女神ノルン	LV61	LIGHT-NEUTRAL	北欧神話の運命を司る女神たち。主にユグドラシルの根元に住むウルズ、ヴェルザンディ、スクルドの三姉妹を指す。最高位の女神として登場し、終盤の回復役としては必須の仲魔。
066	魔神トート	LV42	LIGHT-NEUTRAL	エジプト神話に登場する、神々の書記。狒狒(ヒヒ)、また猿頭の男として描かれることが多い。アキラルートで幽閉された悪魔として登場し、仲魔にするとその後の戦いが楽になる。
067	聖獣アピス	LV25	LIGHT-NEUTRAL	雄牛の姿で表わされるエジプトの豊饒神。メンフィスの神であるプタハ神の聖獣として、プタハ神殿のなかで飼われていた。レベルの割りにHPが高く、盾として使えば活躍してくれる。
068	地霊コボルト	LV6	NEUTRAL-NEUTRAL	ヨーロッパ、主にドイツの伝承に登場する狗頭人身の妖精。大きさは子供ほど。よく鉱山に出没し、未来を予知する能力をもつといわれる。カジャ系魔法を所持するが、継承させるのは難しい。
069	妖魔アプサラス	LV19	NEUTRAL-NEUTRAL	インドの神話に登場する半神半人の水の精。彼女たちの伴侶はガンダルヴァと呼ばれ、ともに聖なる樹木バンヤンに棲んでいる。序盤のボス戦では重要な回復＆サポート役になる。
070	地霊スダマ	LV11	NEUTRAL-NEUTRAL	日本の神話や伝承に登場する地霊。木や石など天然万物に宿る[illegible]表わす。カジャ系の魔法を3つももっているが、継承順位の高い"ペトラディ"をもっているのが残念。序盤は役に立つ。
071	聖獣パピルサグ	LV40	LIGHT-NEUTRAL	バビロニアの半人半[illegible]の怪物。蠍以外にも馬や鳥などの一部をもつ姿で描かれ、ギリシャのケンタウロスの前身ともいわれる。この悪魔を使うより、天使と合体させて神獣を作ったほうが得。
072	地霊ノッカー	LV4	NEUTRAL-NEUTRAL	コーンウォール(イギリス)の鉱山に棲む妖精。親切な人には鉱脈のありかを教え、意地悪な人は坑道で道に迷わせる。攻撃されたらおしまいだが、後衛に配置すれば以外と使える。
073	邪鬼グレムリン	LV5	DARK-NEUTRAL	道具や機械に棲みつくいたずら好きな精霊。機械をいじるのだから、比較的新しい悪魔だといえる。1体ずつは弱いのだが、集団で出現するため苦戦することも多い。
074	妖獣ブラックウイドウ	LV30	DARK-NEUTRAL	直訳すると"黒い未亡人"という意味をもつ毒蜘蛛。チャーリールート以外ではよく出現する悪魔だが、男性キャラクターのレベルを下げる"悪魔のキス♂"をもつため、注意が必要。
075	妖魔ガネーシャ	LV57	NEUTRAL-NEUTRAL	ヒンドゥー神話に登場する象頭人身の知恵の神で、シヴァとパールヴァティの息子。呪殺と破魔を反射し、ステータス異常が起こりにくい相性をもつ。所持[illegible]法の空きをうまく活用したい。
076	妖魔イソラ	LV25	NEUTRAL-NEUTRAL	磯良。日本神話に登場する海の精霊。海と関係の深い安曇(あずみ)族によって祀られていたという。ユミとレイコ以外のルートに登場する悪魔で、倒すと宝石"パール"を落とす。

No.	悪魔	LV	属性	解説
077	地霊ドワーフ	LV18	NEUTRAL-NEUTRAL	J.R.R.トールキンの「指輪物語」に登場する小人族。ファンタジーRPGには欠かせない存在だ。序盤から中盤に出現する悪魔としてはかなり使える。“ラクカジャ”も継承させやすい。
078	妖精オベロン	LV48	NEUTRAL-NEUTRAL	妖精の王。ティターニアとともに登場する、シェークスピアの『真夏の夜の夢』が有名。あらゆる魔法への耐性が高く、魔法威力も高いのだが、残念ながら使える魔法をもっていない。
079	邪鬼ラクシャーサ	LV33	DARK-NEUTRAL	ヒンドゥー神話に登場する悪鬼で、人間にも動物にもなることができる。ヤクシャの敵または同類というまったく逆の説がある。DARK系悪魔だが使えるので、仲魔にしてもいい。
080	地霊ウベルリ	LV35	NEUTRAL-NEUTRAL	バビロニア神話の岩の巨人。海の底に住み、海と陸をその身体で支えている。非常に特殊な相性をもつ悪魔として登場し、剣や銃がいっさい効かない。ただし呪殺と破魔には弱い。
081	妖獣ヌエ	LV20	DARK-NEUTRAL	鵺。平安時代、源頼政に射殺されたといわれる物の怪。頭が猿、体は狸、手足は虎、尾は蛇というのが定説。所持魔法に優れ、DARK系だが使える悪魔だ。MPがやや少ないのが残念。
082	妖魔キンナリー	LV12	NEUTRAL-NEUTRAL	アプサラスに近い馬頭人身の精霊。男性形はキンナラ。天界の楽師といわれ、音楽を奏でるのが使命。ゲーム序盤に登場する最初の妖魔だが、できれば合体で作って回復■法をつけたい。
083	女神アリアンロッド	LV35	LIGHT-NEUTRAL	ケルト神話におけるウェールズ地方の女神。時を司る“白銀の車輪”という意味の名をもつ。女性版クーフー・リンといった役どころで、中盤戦では欠かせない仲魔のひとり。
084	魔神トール	LV60	LIGHT-NEUTRAL	北欧神話に登場する雷神。オーディンの息子といわれるが、もともとはトールのほうが主神だったという説もある。チャーリールート以外では、ぜひとも作っておきたい。実際強い!
085	神獣セベク	LV25	LIGHT-NEUTRAL	エジプト神話に登場する鰐の頭をもつ神。本来は、獰猛で洪水を引き起こす悪の化身とされていた。アキラルートでは仲魔にするのがたいへんだが、意外と役に立たなかったりする。
086	聖獣ビャッコ	LV47	LIGHT-NEUTRAL	白虎。古代中■の四神で、西の方角を司る。ちなみに、白は五行説で西方を指す色。高レベルの悪魔にしては珍しく“エストマ”を所持しているのはいいのだが、使い勝手はいまひとつ。
087	精霊サラマンダー	LV28	LIGHT-NEUTRAL	錬金術師パラケルススによって定義された四大精霊のひとつ。火の精霊。同種族合体においては神獣を2体材料にするため、できれば宝石と交換したい。実戦ではほとんど役に立たない。
088	精霊ウンディーネ	LV26	LIGHT-NEUTRAL	同じくパラケルススによって定義された四大精霊のひとつ。水の精霊。龍王や鬼女など一般的に仲魔にできる種族から作れるうえ、ほとんどの種族をランクアップさせることができる。
089	精霊シルフ	LV24	LIGHT-NEUTRAL	四大精霊のひとつで風の精霊。別名は“シルヴェストル(森の者)”だが、女性形の“シルフィード”のほうが有名だろう。破壊神アレスを作ったら、このシルフでランクアップさせるといい。
090	精霊ノーム	LV22	LIGHT-NEUTRAL	四大精霊のひとつで地の精霊。しばしばドワーフと混同されることが多いが、風貌もよく似ている。妖鬼2体で簡単に作れ、地母神や国津神、地霊をランクアップさせるときに役に立つ。
091	精霊フレイミーズ	LV13	LIGHT-NEUTRAL	四大精霊は生き物の姿をしているが、フレイミーズ以下はそれぞれの属性の元素が具象化した姿をとっている。これはいわゆる火の元素。ランクアップ合体以外、使うことはないだろう。
092	精霊アクアンズ	LV12	LIGHT-NEUTRAL	水の元素が具象化したもの。全体回復魔法をもつため、フレイミーズとは対照的に序盤戦では重宝する。なんといっても妖精ウィリーと妖精ピクシーでできてしまうのだからありがたい。
093	精霊エアロス	LV11	LIGHT-NEUTRAL	風の元素が具象化したもの。レベルの割には材料になる悪魔(妖魔や妖鳥)が入手しにくく、フレイミーズ同様、ランクアップ合体ぐらいにしか役に立たない。所持魔法もほとんど使えない。
094	精霊アーシーズ	LV10	LIGHT-NEUTRAL	地の元素が具象化したもの。最下位でありながら、カジャ系魔法を3つも所持しており、序盤ではもっとも使える精霊。アキラを除くルートでは、飽食界のボス戦あたりでも役に立つだろう。
095	魔獣ケットシー	LV11	NEUTRAL-NEUTRAL	イギリスやノルウェーの民間伝承に登場する、猫の姿をした妖精。カジャ系魔法と全体回復魔法をもつため、序盤のボス戦では絶対必要。ただし魔法継承の際は“メディア”が邪魔になる。
096	妖精エルフ	LV16	NEUTRAL-NEUTRAL	ドワーフやゴブリン同様『指輪物■』に登場する亜人種。属性もNEUTRALのちょうど真ん中くらいで、もっとも人間に近いといえるだろう。ただし実戦ではほとんど役に立たないが……。
097	妖獣ガルム	LV11	DARK-NEUTRAL	北欧神話の冥界の支配者ヘルの屋敷を守る番犬。ゲーム中では最下位の妖獣として登場するが、エッダの『グリームニルの歌』のなかでは最高の犬としてたたえられている。
098	妖樹イグドラジル	LV35	DARK-NEUTRAL	北欧神話で世界の中心に生えているといわれる世界樹。こちらも先の『グリームニルの歌』では、最高の木とされている。HPが高いため、複数で登場されると、倒すのに時間がかかる。
099	屍鬼ゾンビせんせい	LV9	DARK-NEUTRAL	教師の姿をしたゾンビ。今回の異変でゾンビ化したのか、はたまた魔界の教師なのか定かではない。レベルは低いが、PALYZEを引きおこす特技をもつため、あまり戦いたくない相手。
100	屍鬼ゾンビちゃん	LV6	DARK-NEUTRAL	こちらは女子高生の姿をしたゾンビ。着ている制服からして、軽子坂高校の生徒なのだろうか? 複数の敵を攻撃できる銃“ゴンズピストル”をもつまでは、意外と手強い敵だ。
101	屍鬼ゾンビくん	LV4	DARK-NEUTRAL	男子高校生の姿をしたゾンビ。何度倒しても姿を現わすのは、不死身の証拠だろう。単体なら恐れる相手ではないのだが、仲間を呼ぶことが多いため、集団で出現されるとやっかいだ。
102	妖魔ハオカー	LV31	NEUTRAL-NEUTRAL	北アメリカ原住民、スー族に伝わる雷と狩猟の神。チャーリールートにしか登場しない悪魔で、意外とレアな存在。全体攻撃の“雷神蹴り”は、複数の敵が登場したときに役に立つ。
103	妖獣ギュウキ	LV27	DARK-NEUTRAL	牛鬼。“うしおに”ともいう。頭が牛で体が鬼の姿をした、西日本に伝承が多い物の怪。その性格は残忍で人を食い殺すことを好む。DARK系3身合体では、マンティコアを作る材料。
104	神獣バロン	LV56	LIGHT-NEUTRAL	いわずと知れたバリ島の神獣。人間を苦しめる鬼女ランダに対する、永遠のライバルである。HPが非常に高く攻撃力もあるのだが、所持魔法や特技は使えない。魔法継承に期待。
105	龍王ナーガ	LV25	NEUTRAL-NEUTRAL	頭は人間で下半身は蛇という姿をしたインドの半神族。仇敵はガンダルヴァ。龍王にしては珍しく回復■法をもつ。ユミとレイコルートでは登場しないので、合体で作り出そう。
106	魔獣カーシー	LV14	NEUTRAL-NEUTRAL	イギリスの伝承に登場する緑色をした妖精犬。クー・シーともいう。同じ北欧系の魔獣ケットシーよりもレベルは高いが、使える魔法をもっていないため、戦闘では役に立たない。

No.	悪魔	LV	属性	解説
107	妖精ケルピー	LV29	NEUTRAL-NEUTRAL	こちらもイギリスに伝わる水の精。人間を背に乗せて川に入り、溺死させることもあるという。使える魔法をもっていないが、それ故に余計な魔法を継承させないための合体で役に立つ。
108	妖精ピクシー	LV3	NEUTRAL-NEUTRAL	いわゆる妖精の代名詞。『真・女神転生』シリーズで最初に会話する悪魔の定番だったが、今回はライバルのウィリーがいる。主人公のレベルが低いうちは、意外と侮れない敵でもある。
109	妖樹マンドレイク	LV18	DARK-NEUTRAL	地中海沿岸に分布するとされる、根元がふたまたに分かれた植物型のモンスター。薬草にも毒草にもなるという。一度に大勢出現したときは、早めに銃で眠らせたほうがいい。
110	屍鬼ゾンビドック	LV1	DARK-NEUTRAL	主にゲーム開始直後の学校に出現する、ゾンビ化した犬。HPが10しかなく、レベルも全悪魔中最低。仲間を呼ぶこともあるが、防具さえ装備しておけば、恐れる相手ではない。
111	女神ハトホル	LV38	LIGHT-NEUTRAL	雌牛の姿をしたエジプトの女神。豊饒や結婚を司る女神だが、反面、血に酔う残虐な一面もある。トートやセベク同様、ハザマに幽閉された悪魔として登場する。絶対に仲魔にしたい。
112	聖獣バステト	LV34	LIGHT-NEUTRAL	猫の姿で表わされるエジプトの神。エジプトでもたいへん古い神のひとりだといわれる。速さのパラメータが非常に高いため、カジャ系の魔法を継承させたり、回復役にするといいだろう。
113	龍王ノズチ	LV23	NEUTRAL-NEUTRAL	野槌。野槌蛇(のずちのへび)と呼ばれる日本の幻獣。古くからの伝承にも登場するが、近年ではツチノコと同一視されることもある。"ラクカジャ"を継承させるには絶好の素材だ。
114	地霊ティターン	LV41	NEUTRAL-NEUTRAL	サイクロプスやヘカトンケイル同様、ガイアとウラノスのあいだに生まれたギリシャ神話の巨人族。魔法は一切もたない。合体で使える魔法を継承させ、より上位の仲魔に引き継ぎたい。
115	妖精ウィリー	LV2	NEUTRAL-NEUTRAL	火を掲げて踊り狂う小妖精。NEUTRALに属する悪魔ではもっともレベルが低い。合体材料としては使えるのだが、ほかの悪魔から「コイツと合体するのはイヤだ」と釘をさされる。
116	邪鬼エキンム	LV46	DARK-NEUTRAL	アッシリアの悪霊。埋葬されなかった魂が死霊となり、さまざまな災害を引き起こすといわれる。グラフィックは妖魔ジンと似ているが、防御相性は正反対。氷結系を反射する。
117	邪鬼オーガ	LV25	DARK-NEUTRAL	フランスの伝承に登場する邪悪な鬼。"人喰い鬼"と呼ばれることが多い。レベルの割りにHPが高く、強力な魔法や特技をもっている。アキラルートでは、イベント戦闘以外出現しない。
118	妖樹アルラウネ	LV28	DARK-NEUTRAL	ドイツの伝承に登場する、植物の姿をしたモンスター。先のマンドレイク(マンドラゴラ)に近い植物といえる。ステータス異常を引き起こす魔法を多用してくるため、早目に倒したい。
119	邪鬼オーク	LV9	DARK-NEUTRAL	オーガの配下に属する[illegible]の亜人種。ファンタジー系RPGでは序盤の悪魔として欠かせない存在だ。多数で登場することが多いので、主人公のレベルが低いうちは注意が必要。
120	地霊ブッカブー	LV15	NEUTRAL-NEUTRAL	コーンウォール地方(イギリス)に伝わる海の妖精。単にブッカとも呼ばれる。家の精ボーグルとよく似ており、同様に扱われることも多い。傲慢界のボス戦までは、主戦力として使える。
121	妖精ゴブリン	LV8	NEUTRAL-NEUTRAL	イギリスの伝承に登場するいたずら好きな妖精。3～4歳の子供と同じくらいの背丈で、容姿は醜い。カジャ系の魔法を3つももっているため、魔法継承を狙った合体には欠かせない。
122	妖樹ふくちゅうか	LV7	DARK-NEUTRAL	オーカスの体内のみに棲息する謎の食人植物。おそらく"腹中花"と書くのだろう。レベルが低い割りにはいやらしい特技を数多くもっている。真っ先に倒しておきたい悪魔だ。
123	龍王ミズチ	LV34	NEUTRAL-NEUTRAL	蛟。『和漢三才図会』に鱗をもつ蛇の姿をした怪物として登場するが、本来は水の精霊を意味するといわれる。ゲーム中ではユミとレイコルートにしか登場しないレアな悪魔。
124	妖獣マンティコア	LV51	DARK-NEUTRAL	獅子の体と老人の頭をもつモンスター。プリニウスが記した『博物誌』にも登場する。呪殺系の魔法と特技を反射するため、呪殺攻撃をもつボスとの戦闘では仲魔にしておきたい。
125	女神アメノウズメ	LV27	LIGHT-NEUTRAL	天宇受売。アマテラスが天の岩戸に引きこもった際、岩戸の前で踊り(神楽)を踊った神。最初に作れる女神で、使い勝手はいい。攻撃、回復役の両方で活躍してくれるだろう。
126	魔神バール	LV71	LIGHT-NEUTRAL	シリア地方(現シリア、ヨルダン、レバノン、イスラエル)の主神。ユダヤ教やキリスト教では悪魔とされ、バエルやベルゼブブの原型になった。強いがボス戦で役に立つ特技をもっていない。
127	聖獣ヘケト	LV17	LIGHT-NEUTRAL	エジプト神話に登場する、蛙の姿をした女神。所持する魔法はすべて実用的なものばかりなので、彼女がいればアイテムの使用回数がずいぶん減るだろう。序盤では必須の仲魔だ。
128	龍王オトヒメ	LV38	NEUTRAL-NEUTRAL	海の神大綿津見神(おおわたつみのかみ)の娘で、本来の名は豊玉毘売(とよたまひめ)という。貪欲界の1F付近にしか登場しないレアな悪魔。悪魔合体の素材として非常に優秀。
129	妖魔ジン	LV36	NEUTRAL-NEUTRAL	イフリートと同じく、アラビアの伝承に登場する精霊。HPは低いが、多数で登場したときは注意。また火炎と衝撃をはね返すため、"ヒノカグツチ"では絶対に攻撃しないこと。
130	魔獣セルケト	LV30	NEUTRAL-NEUTRAL	エジプト神話に登場する女神。蠍の姿をした女性、または頭に蠍を載せた女性として描かれることが多い。呪殺や破魔が一切効かないので、嫉妬界の対リリス戦では仲魔に加えたい。
131	妖精ジャックランタン	LV13	NEUTRAL-NEUTRAL	ハロウィンでおなじみのカボチャのお化け。イギリスでは鬼火の精霊のことを指し"ウィル・オ・ウィスプ"とも呼ばれる。すぐ下のジャックフロストとレベルが近く、合体では作りづらい。
132	妖獣ベヒモス	LV62	DARK-NEUTRAL	カバのような姿をした巨大な獣。リヴァイアサンとともに『旧約聖書』に登場する。HPと攻撃力は高いが、呪殺以外の攻撃は効きやすい。そこそこ強いが、無理して作る必要はない。
133	魔神オーディン	LV67	LIGHT-NEUTRAL	北欧神話における主神。戦神であり"ルーン文字"を発明した知恵の神でもある。ボス戦で使用するなら、2マス空いた所持魔法欄に、カジャ系か回復系の魔法をつけておきたい。
134	妖魔テング	LV41	NEUTRAL-NEUTRAL	天狗。日本古来の妖怪で、赤ら顔に高い鼻をもつ大天狗や鳥のクチバシをもつ小天狗などがいる。優秀な特技を3つももっているが、悪魔としては出現しない。合体で作りだそう。
135	妖精バンシー	LV23	NEUTRAL-NEUTRAL	ケルト神話に登場する死の妖精。徳の高いものが死ぬと、その死を悼んで泣くという。エルフ同様、継承順位の高い魔法をもっていないので、逆に魔法継承を狙うときの材料に適している。
136	妖獣スキュラ	LV43	DARK-NEUTRAL	ギリシャ神話に登場する、6つの頭と12の足をもつ海の怪物。もとは美しいニンフだったが、魔女キルケによって怪物にされたという。敵全体を攻撃できる通常攻撃が魅力的だ。

No.	名前	LV	属性	解説
137	女神フレイア	LV43	LIGHT-NEUTRAL	北欧神話に登場する美しい女神。父はニヨルド、兄はフレイ(夫との説もある)。呪殺、破魔、神経が一切効かないのはいいが、魅力的な魔法や特技をもっていないのが残念だ。
138	魔神アルダー	LV85	LIGHT-NEUTRAL	シヴァと彼の妃パールヴァティが合体した姿で、右半身がシヴァ、左半身がパールヴァティであるといわれる。もっともレベルを上げやすいアキラルートでさえ、作り出すのは難しい。
139	魔獣ネコマタ	LV20	NEUTRAL-NEUTRAL	猫又。50年以上生きた猫の妖怪で、尾がふたつに分かれ人間の言葉を理解するという。ユミとレイコルートには登場しない。かわいらしい悪魔だが、合体の材料以外に使い道はないだろう。
140	妖精トロール	LV38	NEUTRAL-NEUTRAL	北欧神話に登場する霜の巨人族の末裔。TVアニメ『ムーミン』もこのトロールの一種といわれる。攻撃力の高い剣"ロンギヌス"をもらえることがあるので、仲良くしておきたい。
141	妖精ジャックフロスト	LV12	NEUTRAL-NEUTRAL	『真・女神転生』シリーズのマスコットといえる妖精。もとはイギリスの霜の精だといわれる。ゲーム中では高校生に憧れる"ヒーホー君"として登場し、未熟な主人公をサポートしてくれる。
142	邪鬼ギリメカラ	LV53	DARK-NEUTRAL	魔王マーラを乗せる邪悪な象。もとは聖獣アイラーヴァタであったが、ヒンドゥー教と仏教の対立により、魔物に堕とされたといわれる。物理攻撃を反射するため、嫌われがちな悪魔だ。
143	屍鬼コープス	LV26	DARK-NEUTRAL	複数の死体が融合したもの。貪欲界で登場するときはさほどでもないが、アキラルートの第1ノモスで登場するときは注意が必要。レベルの高い凶鳥アンズーとセットで登場するからだ。
144	魔神ヴィローシャナ	LV81	LIGHT-NEUTRAL	ヒンドゥーの神々と敵対したアスラ族の王。密教の最高神"大日如来"であり、奈良東大寺の盧舎那仏(るしゃなぶつ)はこの神を表わしたもの。レベルは高いがそれに見合う強さを誇る。
145	龍王ナーガラジャ	LV44	NEUTRAL-NEUTRAL	ナーガ族のなかで、力をもった王族の総称。高レベルの悪魔にしては珍しく、最初から"ラクカジャ"をもつ。悪魔合体の素材として非常に優秀だが、アキラルートにしか出現しない。
146	妖魔イフリート	LV50	NEUTRAL-NEUTRAL	「アラジンと魔法のランプ」に登場するランプの精。女性形はイフリータ。RPGやファンタジー小説ではおなじみの存在だ。相性的に天津神ヒノカグツチと似ている。使い勝手はいまいち。
147	妖精ティターニア	LV54	NEUTRAL-NEUTRAL	シェークスピアの戯曲『真夏の夜の夢』で有名な妖精の女王。作中では、夫であるオベロンと諍いを起こし機嫌を損ねるエピソードが印象的。オベロンとともにアキラルートのみに登場する。
148	邪鬼ヘカトンケイル	LV64	DARK-NEUTRAL	ティターンやサイクロプス同様、ガイアとウラノスのあいだに生まれた巨人族。100の腕と50の頭をもつといわれる。それだけ腕があれば、通常攻撃で敵全体を攻撃できるのもうなずける。
149	神獣スフィンクス	LV38	LIGHT-NEUTRAL	エジプトのピラミッドを守る、人間の頭に獅子の身体をもつ聖獣。ギリシアでは女性の上半身と獅子の下半身をもつ猛獣として表わされている。使える悪魔だが呪殺攻撃に弱いのが残念。
150	龍王ヴリトラ	LV51	NEUTRAL-NEUTRAL	雷神インドラの宿敵。旱魃(かんばつ)を引き起こす邪龍として恐れられた。邪神ミシャグジさまや妖鳥モーリアン同様、物理攻撃がほとんど効かない。魔法がなければ戦うべきでない。
151	魔獣ケルベロス	LV43	NEUTRAL-NEUTRAL	ギリシャ神話に登場する冥府の門番。『真・女神転生』シリーズでは欠かすことのできない存在だ。今回も中盤から主人公の手助けをしてくれる。特技"パワーブレス"はボス戦で役に立つ。
152	魔獣オルトロス	LV26	NEUTRAL-NEUTRAL	ケルベロス同様、エキドナとテュポンのあいだに生まれた双頭の犬。"オバール"を落とすが、合体の素材としても優秀。倒すなら、主人公のレベルを上げて威圧的に交渉しよう。
153	地霊ツチグモ	LV27	NEUTRAL-NEUTRAL	土蜘蛛。本来は大和朝廷に従わない東日本の原住民であったが、時代が経るにつれ妖怪化されていった。集団で登場されるとやっかいな相手。中盤の"エストマ"使いとして役に立つ。
154	魔神インドラ	LV57	LIGHT-NEUTRAL	インドの雷神。仏教では帝釈天。白象アーラーヴァタに乗り、邪龍ヴリトラを退治したといわれる。それなりに強いのだが、あと3レベル上げて魔神トールを作ったほうがいいだろう。
155	龍王ヤマタノオロチ	LV59	NEUTRAL-NEUTRAL	八岐大蛇。スサノオによって倒され、その身体から草薙剣(天叢雲剣)が出てきた話は有名。登場するのはレイコルートのみ。合体材料として優秀だが"ソーマ"を落とすため倒してもいい。
156	妖魔ロア	LV47	NEUTRAL-NEUTRAL	ブードゥーの精霊。ブードゥーには無数のロア(Loas)がいるといわれている。ユミとレイコルートのみに登場するので、できれば仲魔にしておきたい。呪殺攻撃を多用してくるからだ。
157	魔獣グリフォン	LV50	NEUTRAL-NEUTRAL	グリフィス、またはグリュプスとも呼ばれる。ギリシア神話に登場する、上半身が鷲で下半身がライオンの姿をした怪物。最高位の魔獣だが、有用な特技や魔法をもっていない。

CHAOS

(158-165)

No.	名前	LV	属性	解説
158	国津神スクナヒコナ	LV31	LIGHT-CHAOS	少名彦神。農業や酒造、医薬の神といわれ、大国主命(おおくにぬしのみこと)の国作りに協力したという。HPは異常に低いが、所持魔法や相性は魅力的。後衛ならば配置してもいい。
159	夜魔キャク	LV5	NEUTRAL-CHAOS	ネパール地方の伝承に登場する、全身を黒い毛で覆われた夜の魔物。いたずら好きだが、人間にとってこれといった害はない。魔法を多用するため集団で出現するとやっかいな相手。
160	悪霊レギオン	LV34	DARK-CHAOS	多数の死霊が融合して悪霊となったもの。元はローマの軍団を表わす単位であるといわれる。剣、衝撃、火炎のみでダメージを与えられる。面倒なら戦わないほうがいいだろう。
161	悪霊ポルターガイスト	LV2	DARK-CHAOS	騒霊。世界的に確認されている現象で、家具などが突然移動したり破損したりする。レベルは低いが物理攻撃に対する耐性が高い。ゲーム開始直後なら全滅の恐れもある相手だ。
162	外道ドッペルゲンガー	LV36	DARK-CHAOS	日本を代表する作家、芥川龍之介も見たというもうひとりの自分。この一種独特の雰囲気に見せられたプレイヤーも多いのでは？　敵のときは強いのだが、味方になるとそうでもない。
163	龍神ペクヨン	LV41	LIGHT-CHAOS	白龍。朝鮮の守護神。白は朝鮮の国を、龍は東の方角を表わす。龍王ナーガラジが仲魔にいれば、比較的楽に作ることができる。また、カジャ系魔法の魔法継承も狙いやすい。
164	夜魔アルプ	LV10	NEUTRAL-CHAOS	キャク同様、全身を黒い毛で覆われた夜の魔物だが、こちらはドイツの夢魔。やはり物理攻撃への耐性が高く魔法を多用するので。集団で出現したら戦わないほうが賢明だろう。
165	妖鬼トゥルダク	LV28	NEUTRAL-CHAOS	インドの死の神ヤマ(閻魔)に仕える死神。骸骨の姿で表わされることが多い。ゲーム中では悪魔の攻撃への耐性が強いため前衛に配置したい。ただし魔法継承できないのは残念。

No.	悪魔	LV	属性	解説
166	幽鬼マンイーター	LV27	DARK-CHAOS	直訳すると“人喰い”という意味。本作で登場するのは、生前男を食い物にしていた女性のゾンビだろう。出現するエリアは限られるが、たくさん倒して“サファイア”を手に入れたい。
167	悪霊ゴースト	LV3	DARK-CHAOS	世界各地にいる、さまよえる死者の魂。いわゆる霊魂のことである。銃の攻撃が効かず物理攻撃への耐性も高い。ただし破魔系の魔法には弱いので、夜魔キャクがいれば楽勝。
168	国津神コトシロヌシ	LV44	LIGHT-CHAOS	事代主命。大国主命の第一皇子で、釣り好きな神様。返事を渋る父に代わり、平和的に国譲りを行なったという。魅力的な攻撃手段はもたないが、合体剣を作る際に役に立つ。
169	国津神オオヤマツミ	LV23	LIGHT-CHAOS	大山津見神。大山祇神とも書く。山の神、武神、酒神として信仰されている。もっとも低レベルの国津神だが、意外と使える。HPが高く、呪殺や破魔の魔法を反射するのがいい。
170	妖鬼ヤクシャ	LV46	NEUTRAL-CHAOS	夜叉。古代インドでは人間に災いを成す悪鬼の類であったが、仏教に取り込まれ仏法を護る護法神となった。非常に強い悪魔なのだが“練気の剣”を落とすため、戦うことが多いだろう。
171	幽鬼ガキ	LV4	DARK-CHAOS	仏教六道界のひとつ餓鬼道に落ちた罪人たちの魂。“食屍鬼”ともいわれ、死人の肉を喰らう。ゲーム開始直後に戦う最初の悪魔だ。HPはやや高いが、恐れるような相手ではない。
172	悪霊はなこ	LV7	DARK-CHAOS	学校のトイレに出没するという、いわゆるトイレの花子さん。1980年代ごろに現われた新しい妖怪だ。ゴーストと同じ相性で、物理攻撃には強い。魔法がなければ戦わないほうが無難。
173	外道ブラックウーズ	LV26	DARK-CHAOS	直訳すると“黒い軟泥”。その名のとおり、黒いスライム状のモンスターだ。貴重なアイテム“ソーマ”を落とすので倒しておきたいが、氷結系魔法しか効かないため非常に戦いづらい。
174	龍神ケツアルカトル	LV45	LIGHT-CHAOS	テスカポリトカと争ったアステカの主神。ふたりは兄弟といわれる。神話ではこちらが太陽神で向こうは邪神のはずだが、ゲーム中の属性順は逆。戦闘でもテスカポリトカのほうが使える。
175	龍神マヤ	LV39	LIGHT-CHAOS	大地を司る双頭の龍。マヤの守護神でもあり、植物をはじめ大地に生きる者すべてに恵みを与える。最下位の龍神だが、作れるのは中盤以降だろう。回復系の魔法が充実している。
176	国津神アラハバキ	LV66	LIGHT-CHAOS	荒波吐神。謎の多い神だが、明らかに大和朝廷に対立していた東国の王を意味すると考えられる。敵全体にダメージを与え、同時にFREEZE状態にする“風神撃”は使える特技だ。
177	夜魔エンプーサ	LV15	NEUTRAL-CHAOS	ギリシア神話の冥界の女王ヘカーテに属する夢魔。吸血鬼としての一面ももっており、悪夢を与える一方で血をすするという。物理攻撃への耐性が高いため、戦う際は魔法を使いたい。
178	悪霊くちさけ	LV13	DARK-CHAOS	日本の都市伝説のひとつで、いわゆる“口裂け女”。口が耳まで裂け、コートを着た若い女性の姿をしているという。ゲーム中では嫉妬界のみに登場。呪殺以外の攻撃は普通に効く。
179	外道ジャック・リパー	LV10	DARK-CHAOS	19世紀末、ロンドンの街を脅かした伝説の連続殺人鬼。その正体は現在でも謎のままだという。しかし、ゲーム中では恐ろしい相手ではない。相性もノーマルだし単独で出現するからだ。
180	龍神セイリュウ	LV48	LIGHT-CHAOS	青龍。スザクやビャッコと並ぶ、中国四神のひとつ。四神のなかではもっともCHAOS寄りに位置づけられている。所持魔法に空きがあるので、カジャ系魔法か回復魔法を継承させよう。
181	龍神アナンタ	LV69	LIGHT-CHAOS	世界蛇、ナーガ族の王ともいわれる。千の頭をもち、その頂はヴィシュヌを守るように天蓋となっている。普通の敵相手なら活躍するのだが、対ボス戦では使える攻撃手段をもっていない。
182	国津神サルタヒコ	LV43	LIGHT-CHAOS	猿田彦神。『古事記』に登場する神。天孫降臨の際にニニギノミコトを出迎えた土着神といわれるが、謎も多い。チャーリールートでは、ラスボス戦の大黒柱として活躍してくれるはず。
183	妖鬼イヒカ	LV8	NEUTRAL-CHAOS	井氷鹿。井戸と関係の深い神。「古事記」に登場し、やはり天孫降臨の際にニニギノミコトに従った土着の神とされる。序盤の回復役として以外は、あまり使い道のない悪魔だ。
184	外道スライム	LV8	DARK-CHAOS	緑色をした粘液状の物体。ファンタジーRPGには欠かせない存在で、地味ながら『女神転生』シリーズでもフル出演している悪魔のひとつ。意図的に合体で作る必要はまったくない。
185	妖鬼アズミ	LV16	NEUTRAL-CHAOS	水と関わりの深い神で、イソラを主神として崇めた安曇族の水神。現在でも安曇の名がつく地名は多い。全体回復魔法をもつのはいいが、MPや魔力が低いためあまり役に立たない。
186	邪龍ワイバーン	LV32	DARK-CHAOS	前肢がなく翼が発達したドラゴンの一種。獰猛だが知能は低く、ドラゴンとは別の種族として扱われることも多い。HPが高く、味方全体を攻撃する“はばたき”はやっかい。銃で倒そう。
187	龍神イツァム・ナー	LV58	LIGHT-CHAOS	マヤの最高神であるフナブ・クの息子で、人間に文字や暦、薬などを教えたといわれる。ゲーム中では、霊鳥ヤタガラスと並び、カジャ系魔法を継承させるための最良の触媒となる。
188	妖鬼ヤクシニー	LV33	NEUTRAL-CHAOS	ヤクシャの女性版。かつては豊穣の女神としての一面ももっていたといわれる。攻撃、回復の両方をこなすが、レベルの高い敵に対しては通用しない。合体材料としても使いにくい。
189	幽鬼グール	LV13	DARK-CHAOS	砂漠に棲むアラビアの食人鬼。ジンが動かしている死体ともいわれる。女性形はグーラー。HPは低いが集団で登場することが多い。破魔や火炎魔法で攻撃したい。
190	国津神オオナムチ	LV52	LIGHT-CHAOS	大穴牟遅神。大国主神(オオクニヌシノカミ)、あるいは大黒様の名前のほうが一般的。因幡の白兎の話にも登場する。攻撃、回復の両方で役に立つが、最大MPがやや低いのが残念。
191	夜魔ナイトメア	LV19	NEUTRAL-CHAOS	黒い馬の姿で描かれることが多いが、名前のとおり人を苦しめる悪夢そのものを意味する。全ルートに登場する。夜魔＋夜魔＋魔獣で破壊神アレスを作るときの材料として最適。
192	幽鬼ヤカー	LV31	DARK-CHAOS	スリランカの伝承に登場する病魔。インドのヤクシャに相当するもので、凶悪さはさらに増している。集団で登場することが多いが、破魔や“無想正宗”があれば恐れる相手ではない。
193	龍神ラハブ	LV63	LIGHT-CHAOS	『旧約聖書』に登場する原始の海に棲む邪龍。混沌の海に棲む怪物、または混沌そのものを指すという。魔神皇襲でパーティに加えるなら、カジャ系魔法をふたつ継承させておきたい。
194	妖鬼ボーグル	LV13	NEUTRAL-CHAOS	イギリスに棲むいたずら好きの妖精。イギリスには妖精が多数いるが、そのなかでもボーグルはもっとも素行が悪い。これといった特徴はないが、HPが高いため序盤の盾としては使える。
195	邪龍ふくちゅうむし	LV16	DARK-CHAOS	“ふくちゅうか”同様、怠惰界のオーカスの腹の中のみに棲息するモンスター。邪龍に属すが、寄生虫の一種だと思われる。レベルは高いが強くはないため、絶好の経験値稼ぎの対象になる。

No.	悪魔	LV	属性	解説
196	国津神ヒトコトヌシ	LV36	LIGHT-CHAOS	一言主神。大和葛城山の国津神で、善悪すべてを一言でいい表わす“言霊(ことだま)”の神として知られる。対幽鬼戦以外はほとんど使い道がない。ただし、合体剣の素材としては重要。
197	邪龍タラスク	LV38	DARK-CHAOS	フランスの伝承に登場する、頭はライオン、胴体はアルマジオという怪物。フランスのタラスコンで催されるタラスク祭は有名。HPが高く2、3体で出現するため戦闘が長引きがち。
198	邪龍コカトライス	LV24	DARK-CHAOS	蛇の尾をもつ雄鶏の姿で表わされるヨーロッパの怪物。バジリスク同様、目をあわせたものを石化する能力をもつ。ゲーム中でも石化攻撃をもつが、出現するエリアが少ない。
199	妖鬼ハンニャ	LV24	NEUTRAL-CHAOS	般若。本来は仏教用語で悟りに至るための智慧を表わし、諸仏の母とされていた。鬼の一面をもつようになったのは、能や狂言で使う“般若の面”の影響だろう。全ルートに出現する。
200	国津神タケミナカタ	LV54	LIGHT-CHAOS	建御名方神。大国主命の息子で、国譲りに反対し、天津神タケミナカタと戦って敗れた。その後諏訪に逃れ、ミシャグジさまとなったともいわれる。対魔神皇戦で有用な“冥界破”をもつ。
201	幽鬼ヴェータラ	LV41	DARK-CHAOS	インドの伝承に登場する邪悪な霊。死者の怨念が実体化したものだといわれる。種族は幽鬼だが、この悪魔のみは破魔を弱点としない。戦うなら剣、火炎、■撃系■法で倒すしかない。
202	外道オールドワン	LV49	DARK-CHAOS	直訳すると“古きもの”。ゲーム中では植物のような姿をしているが、いわゆる地球外生命体だと思われる。あらゆる魔法攻撃に対する耐性が高く、ステータス異常が起こりにくい。
203	夜魔リリム	LV22	NEUTRAL-CHAOS	リリスの娘といわれるイスラエルの夢魔。ドイツのサキュバスとよく似た存在だ。嫉妬界の2、3Fにしか登場しないため、嫉妬界をクリアしてしまうと忘れがち。実際、忘れても問題ない。
204	邪龍バジリスク	LV48	DARK-CHAOS	古代ギリシア・ローマ時代から伝わる毒蛇の怪物。周囲を荒野に変えるほどの毒の息を吐き、石化能力ももつ。呪殺系の魔法や特技を反射しHPも高いため、仲魔にしてもいいだろう。
205	妖鬼シュテンドウジ	LV40	NEUTRAL-CHAOS	大江山に棲み、京都の街を脅かした伝説の鬼。ゲーム中ではテングとともに敵として出現しない特殊な悪魔だ。所持■法が少ないため、カジャ系魔法を簡単に継承させることができる。
206	夜魔ニュクス	LV51	NEUTRAL-CHAOS	原初の混沌から生まれた、ギリシア神話の夜の女神。主神ゼウスですら恐れた存在だという。物理攻撃には弱いがほぼすべての魔法を吸収する。“ダークブレス”も使える特技だ。
207	夜魔インキュバス	LV27	NEUTRAL-CHAOS	いわゆる夢魔。サキュバスが男性の夢に現われるのに対し、インキュバスは女性の夢に現われる。リリムほどではないが、出現する場所が限られているため、やや存在感が薄い。
208	幽鬼グーラー	LV17	DARK-CHAOS	さきほどのグールの女性版。グールは非常に醜い姿だが、こちらは美しい女性の姿で表わされることが多い。また、ゲーム中では宝石“オニキス”を落とす貴重な悪魔でもある。
209	外道クリス・ザ・カー	LV16	DARK-CHAOS	スティーブン・キングの小説『クリスティーン』に登場する車のモンスター。レベルの割りにHPがかなり高い。物理攻撃にも耐性が高いので、破魔か火炎系の魔法で攻撃しよう。
210	夜魔サキュバス	LV32	NEUTRAL-CHAOS	美しい女の姿で男性の夢に現われるドイツの夢魔。“吸血”や“悪魔のキス♂”などいやらしい攻撃をもっているため、戦うなら早めに倒したい。倒せば“オパール”を落とす。
211	堕天使アガレス	LV55	NEUTRAL-CHAOS	地獄の大公。ワニに似た怪物に乗った老人の姿で現われる。このアガレスをはじめ、登場する堕天使のほとんどが、“ソロモン72柱”の悪魔である。アキラルートにしか登場しない。
212	堕天使デカラビア	LV39	NEUTRAL-CHAOS	地獄の30軍団を支配する侯爵。五芒星の姿で現われ、術者の要求によって人の姿になるという。物理攻撃に弱いが呪殺系の特技や“テトラカーン”をもつため、戦わないほうが無難。
213	夜魔ヴァンパイア	LV45	NEUTRAL-CHAOS	いわゆる吸血鬼。夜の貴公子であり、闇に生きるものたちの王。単体ならさほど怖くないが、集団で現われるうえ“吸血”でBAT状態にされるとやっかい。やはり戦わないのが賢明だ。
214	堕天使フォルネウス	LV35	NEUTRAL-CHAOS	かつては座天使の位にいたとされる、29軍団の悪霊を従えた侯爵。巨大なエイやサメの姿をとる。電撃系の魔法や命中率を下げる“フォッグブレス”をもつため、早めに倒したい。
215	邪龍ティアマット	LV70	DARK-CHAOS	アスプーと並ぶシュメールの創造神。上半身が女性、下半身が蛇の姿をした巨大な龍。レベルは高いが、DARK系悪魔の3身合体を使えばユミルートでも仲魔にすることができる。
216	地母神ヴェスタ	LV18	LIGHT-CHAOS	ローマ神話のかまどの女神。ギリシアではヘスティアと呼ばれる。人の姿をしたLIGHT系の仲魔としてはもっとも低レベル。飽食界のボス・パラサイトと戦う際には、ぜひ仲魔にしたい。
217	堕天使バフォメット	LV30	NEUTRAL-CHAOS	魔女の宴・サバトを支配する悪魔。山羊の頭部に女性、あるいは両性具有の身体をもつといわれる。仲魔にしても魅力はないが“悪魔のキス♀”をもつため、あまり戦いたくない相手だ。
218	堕天使ガープ	LV49	NEUTRAL-CHAOS	地獄の66軍団を指揮する長官であり、偉大なる王子。チャーリーを除くルートで終盤に登場するが、使い勝手はいまひとつ。しかし。倒しても“メタルカード”しか落とさない。
219	堕天使カイム	LV17	NEUTRAL-CHAOS	カミオとも呼ばれる。他の堕天使同様、ソロモン72柱の悪魔であり、地獄の30軍団を従える偉大なる長官。仲魔にしても役に立たないが、狙った魔法継承を行なうときの材料にはなる。
220	邪龍ニーズホッグ	LV57	DARK-CHAOS	世界樹イグドラシルの■を食い荒らす蛇。同じくイグドラシルの梢にすむフレスベレグとは仇敵である。呪殺を反射する相性をもつため、魔法継承しだいでは仲魔にしてもいいだろう。
221	堕天使ウコバク	LV7	NEUTRAL-CHAOS	ベルゼブブ配下の下級の悪魔。地獄の釜の火が消えないように、常に油を注いでいるという。火炎系の魔法や特技を吸収する以外、とりたてて特徴もない。悪魔合体の材料くらいか。
222	地母神キクリヒメ	LV39	LIGHT-CHAOS	菊理媛神。黄泉比良坂(よもつひらさか)でイザナギとイザナミが言い争いをした際に仲裁に現われた。“メディラマ”と“リカーム”をもち。呪殺と破魔に強い。かなり使える悪魔だ。
223	鬼女ヨモツシコメ	LV21	NEUTRAL-CHAOS	黄泉醜女。イザナギが黄泉比良坂から逃げ帰る際に。行く手をさえぎった鬼女。嫉妬界と第1ノモスに登場するが、仲魔にするなら同じフィールドに登場するラミアのほうがいい。
224	破壊神アレス	LV33	LIGHT-CHAOS	ゼウスとヘラとの間に生まれた殺戮の神。全ルートを通じてカジャ系魔法の魔法継承では重要なカギとなる存在。合体で作る際には、できるだけ余計な魔法を継承させないのがポイント。
225	堕天使ガギソン	LV12	NEUTRAL-CHAOS	ソロモンの72柱の魔神のひとり、オリアスに所属するといわれる小悪魔。これといって特徴のない悪魔だが、主人公のレベルが低いうちは、全体攻撃魔法の“マハジオ”に注意したい。

No.	名前	LV	属性	解説
226	鬼女アルケニー	LV33	NEUTRAL-CHAOS	ギリシャ神話に登場する鬼女。もとは機織の得意な美女だったが、アテナの怒りを受けて蜘蛛の姿にされたという。アルケニーからゴルゴンまでの鬼女は、女神を作る材料として不可欠。
227	魔王ロキ	LV61	DARK-CHAOS	北欧神話に登場するトリックスター。呪殺や破魔が一切効かないため。仲魔に加えておきたい悪魔だ。ひとつ上のアスタロトとともに、レイコルートの最終戦で活躍してくれるはず。
228	堕天使ブエル	LV21	NEUTRAL-CHAOS	地獄の総裁。人間の顔の周りに5本の馬の脚が生えた姿をしている。HPやステータス異常を回復する魔法を多数もつため、仲魔にしていればアイテムの消費が少なくてすむ。
229	邪龍アジ・ダカーハ	LV65	DARK-CHAOS	ゾロアスター教における悪の権化、魔王アンリ・マンユの息子とされる巨大な龍。アキラルートではボスとして登場するが。倒せば合体で作れるようになる。かなり使える悪魔だ。
230	破壊神スサノオ	LV66	LIGHT-CHAOS	アマテラスやツクヨミとともに三貴神と呼ばれる。日本の破壊神。ユミルートで作るのは難しいが、レイコルートでは対魔神皇戦の要となるだろう。ドルガー同様、“冥界破”が役に立つ。
231	魔王アスタロト	LV65	DARK-CHAOS	もとはバビロニアの女神イシュタルが原形といわれるが、のち悪魔に堕とされた。実際に作り出せるレベルの魔王としては、かなり使える。ロキとともに、対[illegible]神皇戦では仲魔にしたい。
232	地母神イシュタル	LV70	LIGHT-CHAOS	バビロニアの豊饒の女神。シュメールではイナンナ。イシュタルが悪魔化したアスタロトとほぼ同じ属性なのが興味深い。MPが多く有用な回復魔法をもっているが、魔法継承は不可能。
233	鬼女ラミア	LV29	NEUTRAL-CHAOS	ギリシア神話に登場する半人半蛇の魔女。仲魔にすると役に立ち、女神を作る材料としても非常に優秀。ただし、所持魔法の“メディラマ”が、カジャ系魔法継承の邪魔になってしまう。
234	鬼女ダーキニー	LV45	NEUTRAL-CHAOS	カーリーの眷属であるダーキニー。密教においては荼吉尼天。HPや攻撃力が高く呪殺系魔法ももっているため、仲魔にしておきたい。高位の女神や地母神を作る材料としても優秀。
235	鬼女ハッグ	LV15	NEUTRAL-CHAOS	イギリスやアイルランドの伝承に登場する老婆の怪物。森の奥に棲む邪悪な妖精といわれることもある。ゲーム序盤の悪魔合体は、この悪魔の登場で一気にバラエティ豊かになる。
236	魔王ルシファー	LV99	DARK-CHAOS	神を相手に果てしない戦いを繰り広げている魔界の王。魔王アンリ・マンユとともに、ほとんどの攻撃を跳ね返す特殊な相性をもつ。この悪魔を作ること自体がひとつの目標。
237	堕天使ベリス	LV44	NEUTRAL-CHAOS	真紅の鎧に身を固め、赤い馬にまたがった騎士の姿で現われる。別名は“恐怖の公爵”。特技“デスバウンド”をもつため。チャーリールートなら対魔神皇戦のパーティに加えてもいい。
238	破壊神インドラジッド	LV59	LIGHT-CHAOS	本来の名はメーガナーダ。ラーマの宿敵ラーヴァナの息子である。インドラジットの名は“インドラを倒したもの”の[illegible]。多数の敵を相手にする場合はいいが、対ボス用の攻撃手段はない。
239	堕天使エリゴール	LV24	NEUTRAL-CHAOS	ベリスとよく似ているが、こちらは漆黒の鎧に身を固め、黒い馬にまたがった姿で現われる。同じレベルの天使アークエンジェルとよく似た魔法や特技をもっているのが興味深い。
240	鬼女カリアッハベーラ	LV37	NEUTRAL-CHAOS	スコットランドの伝承に登場する魔女。ウェールズ地方では“キャス・パルク”、アイルランドでは“キャリー・ベリー”と呼ばれる。女神や地母神を作る際は、絶好の素材になる。
241	魔王アカ・マナフ	LV67	DARK-CHAOS	ゾロアスター教において“悪思”を司る悪魔。“善思”を司るウォフ・マナフと対立する。とくに使える魔法や特技はもっていないが、相性や能力がいいため、仲魔に加えておきたい。
242	地母神ハリティー	LV36	LIGHT-CHAOS	もとはヒンドゥーの神だが、日本では“鬼子母神”の名のほうが通りがいいだろう。神経や呪殺系の攻撃に耐性がある。ただしレベルの割りに魅力的な魔法や特技をもっていないのが残念。
243	堕天使サマエル	LV61	NEUTRAL-CHAOS	“神の悪意”という意味の名をもつ死の天使。もとはローマの守護天使で、火星を支配する大天使だったといわれる。アキラルートにしか登場しない。絶好の経験値稼ぎの相手だ。
244	破壊神シヴァ	LV72	LIGHT-CHAOS	ヒンドゥーの破壊神で、インドでは妻のカーリーと並んで人気の高い神のひとり。魔神皇[illegible]では特技の“天罰”を3回も使用することができる。アキラルートならなんとか作れるだろう。
245	魔王マーラ	LV76	DARK-CHAOS	菩提樹の下で瞑想する仏陀を誘惑したといわれる仏敵。それにしてもすごい姿だ。レイコやアキラルートなら、なんとか作ることも可能だろう。作れれば、非常に使える仲魔になる。
246	地母神タウエレト	LV25	LIGHT-CHAOS	カバのような姿をしたエジプトの地母神。家庭と出産の守護神でもある。同じくCHAOS系の国津神オオヤマツミとならび、怠惰界あたりのボス戦では、防御壁として役に立つ。
247	鬼女ゴルゴン	LV40	NEUTRAL-CHAOS	ギリシア神話に登場する“ステンノー”、“エウリュアレー”、“メデューサ”の三姉妹の総称。各能力値が高く、相性も優秀。魔法継承しだいでは、そのままでも役に立つ悪魔だ。
248	魔王ヘカーテ	LV60	DARK-CHAOS	ウラヌスとガイアの間に生まれとされるギリシアの女神。キリスト教では魔女たちの女王。主人公のレベルが60になったら速攻でこの悪魔を作り、さらに上位の魔王たちを狙いたい。
249	破壊神セイテンタイセイ	LV53	LIGHT-CHAOS	斉天大[illegible]。いわゆる「西遊記」の孫悟空だ。HPや攻撃力がずば抜けて高い。破壊神アレスから精霊合体でランクアップさせ、“スクカジャ”を継承させるとより使える仲魔になる。
250	地母神ドルガー	LV59	LIGHT-CHAOS	カーリーと同じく、パールヴァティの怒りの相を現わす。剣技属性をもつ特技“冥界破”の威力は絶大で、対魔神皇戦には欠かせない存在だ。どんな無理をしてでも作っておきたい。
251	鬼女ランダ	LV59	NEUTRAL-CHAOS	バロンの永遠のライバルといわれる魔女。今作では物理攻撃を反射しなくなったので、ひと安心。合体の素材として重要な悪魔だが、敵として登場するのはアキラかレイコルートのみ。
252	鬼女ボルボ	LV56	NEUTRAL-CHAOS	ギリシア神話における魔女たちの支配者。ヘカーテと同一視されることもある。力と魔力が高く、呪殺や魔法に対する耐性も高い。しかし、ボス戦用の仲魔となるとちょっと物足りない。
253	破壊神チェルノボグ	LV46	LIGHT-CHAOS	魔神ベロボーグと対をなすスラブの黒き神。呪殺を反射する特殊な相性をもつため、非常に使い勝手がいい。攻撃力も高く、中盤から終盤にかけてのボス戦で活躍してくれるはず。
254	地母神カーリー	LV74	LIGHT-CHAOS	パールヴァティの怒りの化身。夫のシヴァより強いともいわれ、ゲーム中でのレベルも高い。ボス戦で使える特技はもっていないが、通常攻撃でも十分強く、ステータス異常にかかりにくい。
255	魔王アンリ・マンユ	LV82	DARK-CHAOS	アーリマンとも呼ばれるゾロアスター教の大魔王。光と善の神アフラ・マズダに対抗する勢力の長である。ユミとレイコルートのみボスとして登場するが、非常に分かりにくい場所にいる。

悪魔別出現地リスト

List of Devil's Appearance

仲魔や合体材料としての素材、アイテムの収集など、悪魔から得られるものは多い。しかしなかにはどこにも登場しない悪魔や、ごく一部のエリアでしか会えない悪魔も存在している。

ゲーム中に敵として登場するのは、NEUTRAL系とDARK系に分類される悪魔たち。その合計数は22種族167体にもなるが、このうち以下の悪魔は出現しない。それは、妖魔テング(LV41)と妖鬼シュテンドウジ(LV40)、そして魔王ルシファー(LV99)の3体だ。これらの悪魔をアナライズするためには、合体で作り出すしかない。先の2体はともかく、ルシファーを作り出すのは、主人公のレベルをもっとも上げやすいアキラルートでもたいへんだろう。

ここでは上記の3体を除くすべての悪魔たちが、どのエリアに出現するのかをリスト化してみた。悪魔合体の素材を探すときに活用してほしい。また悪魔を倒したときに落とすアイテムも掲載したので、お目当てのアイテムを落とす悪魔を探しに行こう。ちなみに悪魔が落とすアイテムは、会話でも入手できる。倒すだけでなく、仲良くしたり脅したりしてもいい。

Neutral Devils 【NEUTRAL系悪魔】

天使 Neutral

名前	出現地	落とすアイテム
LV52 ドミニオン	軽子坂高校5F-6F/第3ノモス25F-26F	青銅の箱
LV42 ヴァーチャー	第3ノモス14F(外側)-16F	破魔矢
LV36 パワー	貪欲界1F(内・外)/第2ノモス6F(内側)-8F	アンスウェラー
LV31 プリンシパリティ	憤怒界1F-C・D/憤怒界B1-B/第2ノモス6F(内側)-8F	練気の剣
LV24 アークエンジェル	嫉妬界4F-6F/憤怒界1F-B/憤怒界B1-A/第1ノモス6F(外側)	プラズマソード
LV14 エンジェル	怠惰界B3(ノーマル)/地のノモスB1-1F(外側)	ヒートグレイブ
LV9 ホーリーゴースト	飽食界B4-B8/怠惰界B1(ノーマル)	ノロイの木馬

妖鳥 Neutral

名前	出現地	落とすアイテム
LV42 モリーアン	第2ノモス9F-11F/第3ノモス14F(外側)-16F	ブリューナク
LV37 マッハ	第2ノモス9F-11F	マグマの槍
LV32 ネヴァン	第2ノモス9F-11F	スクレップ
LV28 アエロー	嫉妬界2F-6F	ガーネット
LV22 ケライノー	嫉妬界2F-6F	オニキス
LV18 オキュペテー	嫉妬界1F-6F	トパーズ
LV9 ベンヌ	飽食界B4-B8(パラサイト戦後)/怠惰界B1(ノーマル)/地のノモスB6-B5	アメジスト

龍王 Neutral

名前	出現地	落とすアイテム
LV59 ヤマタノオロチ	精神世界	精神世界
LV51 ヴリトラ	軽子坂高校5F-6F/第3ノモス22F-24F(外側)	サファイア
LV44 ナーガラジャ	第3ノモス17F-21F	クチナワの剣
LV38 オトヒメ	貪欲界1F(内・外)	魔浄扇
LV34 ミズチ	貪欲界2F(外側)	アクアマリン
LV25 ナーガ	憤怒界1F-B/憤怒界B1-A/第1ノモス6F(外側)	スキップハンマー
LV23 ノズチ	憤怒界1F-B/憤怒界B1-A	金丹

妖魔 Neutral

名前	出現地	落とすアイテム
LV60 ハヌマーン	第4ノモス27F-29F	見晴らしの玉
LV57 ガネーシャ	第4ノモス27F-29F/精神世界	ルビー
LV50 イフリート	軽子坂高校5F-6F/第3ノモス22F-24F(外側)	ファイナルガード
LV47 ロア	軽子坂高校4F	マハザンストーン
LV36 ジン	貪欲界1F(内・外)/第2ノモス12F-14F(内側)	シャムシール
LV31 ハオカー	憤怒界1F-C・D/憤怒界B1-B	風魔の脇差
LV25 イソラ	憤怒界1F-B/憤怒界B1-A/第1ノモス6F(外側)	パール
LV19 アプサラス	嫉妬界2F-3F/第1ノモス3F-4F	バックソード
LV12 キンナリー	怠惰界B2(ノーマル)/地のノモスB4-B2	備前の短刀

魔獣 Neutral

名前	出現地	落とすアイテム
LV50 グリフォン	軽子坂高校5F-6F/第3ノモス22F-24F(外側)	ルビー
LV43 ケルベロス	貪欲界2F-4F(内側)/第3ノモス17F-21F	道返玉
LV39 ドゥン	第3ノモス14F(外側)-16F	オパール
LV30 セルケト	憤怒界B2/第2ノモス6F(内側)-8F	半裂きの鎌
LV26 オルトロス	貪欲界3F(外側)/憤怒界1F-C・D/憤怒界B1-B	ガーネット
LV20 ネコマタ	憤怒界3F-2F/第1ノモス3F-4F	トリプルダガー
LV14 カーシー	怠惰界B2(ノーマル)/怠惰界B3(ノーマル)/地のノモスB1-1F(外側)	ショットシェル
LV11 ケットシー	飽食界B4-B8(パラサイト戦後)/怠惰界B1(ノーマル)/地のノモスB6-B2	コルセック

夜魔 Neutral

名前	出現地	落とすアイテム
LV51 ニュクス	軽子坂高校5F-6F/第4ノモス25F-26F	オニキス
LV45 ヴァンパイア	貪欲界2F-4F(内側)/第3ノモス17F-21F	ガーネット
LV32 サキュバス	貪欲界2F(外側)/第2ノモス9F-11F	オパール
LV27 インキュバス	貪欲界3F(外側)/第1ノモス6F(外側)	グーテンダーク
LV22 リリム	嫉妬界2F-3F	紅蓮のムチ
LV19 ナイトメア	嫉妬界1F/憤怒界2F-3F/第1ノモス3F-4F	ディスチャーム
LV15 エンプーサ	怠惰界B3(ノーマル)/地のノモスB1-1F(外側)	茶色の小瓶
LV10 アルプ	怠惰界B1(ノーマル)/地のノモスB6-B5	アセイミナイフ
LV5 キャク	傲慢界3F-5F/地のノモスB8	オニキス

地霊 Neutral

名前	出現地	落とすアイテム
LV53 ムスッペル	軽子坂高校5F-6F/第4ノモス27F-29F	光の弾丸
LV41 ティターン	貪欲界2F-4F(内側)/第3ノモス14F(外側)-16F	プルトニウム弾
LV35 ウベルリ	憤怒界B2/第2ノモス12F-14F(内側)	ダイアモンド
LV27 ツチグモ	憤怒界1F-C・D/憤怒界B1-B/第1ノモス6F(外側)	半裂きの鎌
LV18 ドワーフ	嫉妬界1F/憤怒界3F-2F/第1ノモス1F(内側)-2F	バキュームアクス
LV15 ブッカブー	怠惰界B3(ノーマル)/第1ノモス1F(内側)-2F	ヘッドバッシャー
LV11 スダマ	怠惰界B2(ノーマル)/地のノモスB4-B2	マハザンストーン
LV6 コボルト	傲慢界3F-5F/飽食界B1-B2/地のノモスB10・B8・B7	バトルハンマー
LV4 ノッカー	傲慢界B1・2F/飽食界B1-B2/地のノモスB10-B8	通常弾

妖精 Neutral

名前		出現地	落とすアイテム
LV54	ティターニア	第3ノモス22F-24F(外側)	エメラルド
LV48	オベロン	第3ノモス22F-24F(外側)	ダイアモンド
LV43	クー・フーリン	第3ノモス14F(外側)-16F	ゲイボルグ
LV38	トロール	貪欲界1F(内・外)/第2ノモス12F-14F(内側)	ロンギヌス
LV29	ケルピー	憤怒界1F-C・D/憤怒界B1-B/第2ノモス6F(内側)-8F	バイタルランス
LV23	バンシー	嫉妬界4F-6F	雷電のムチ
LV16	エルフ	怠惰界B3(ノーマル)/第1ノモス1F(内側)-2F	檜の木剣
LV13	ジャックランタン	怠惰界B2(ノーマル)/地のノモスB4-B2	ジェットボーラ
LV12	ジャックフロスト	怠惰界B2(ノーマル)/地のノモスB4-B2	マハブフストーン
LV8	ゴブリン	傲慢界3F-5F/飽食界B4-B8/地のノモスB8/地のノモスB6-B5	ボロックナイフ
LV3	ピクシー	軽子坂高校1F・廊下/傲慢界B1-2F/地のノモスB8・玄室/地のノモスB10-B9	アクアマリン
LV2	ウィリー	軽子坂高校1F・廊下/傲慢界B1-2F/地のノモスB8・玄室/地のノモスB10-B9	メタルカード

堕天使 Neutral

名前		出現地	落とすアイテム
LV61	サマエル	第4ノモス25F-26F	練気の剣
LV55	アガレス	第4ノモス25F-26F	闇の弾丸
LV49	ガープ	軽子坂高校4F/第3ノモス22F-24F(外側)	メタルカード
LV44	ベリス	貪欲界2F-4F(内側)/第3ノモス17F-21F	デスブリンガー
LV39	デカラビア	貪欲界1F(内・外)/第2ノモス12F-14F(内側)	アミュレット
LV35	フォルネウス	憤怒界B2/第2ノモス9F-11F	ディスチャーム
LV30	バフォメット	貪欲界2F(外側)/第2ノモス6F(内側)-8F	カロンの杖
LV24	エリゴール	第1ノモス5F	グラマラスアクス
LV21	ブエル	嫉妬界2F-3F/憤怒界1F-B/憤怒界B1-A/第1ノモス3F-4F	ヒランヤ
LV17	カイム	憤怒界2F-3F/第1ノモス1F(内側)-2F/	ヘッドバッシャー
LV12	ガギソン	怠惰界B1(ノーマル)/地のノモスB1-1F(外側)	ディスチャーム
LV7	ウコバク	飽食界B1-B2/飽食界B4-B8/地のノモスB6-B5	ボロックナイフ

妖鬼 Neutral

名前		出現地	落とすアイテム
LV46	ヤクシャ	軽子坂高校4F/第3ノモス17F-21F	練気の剣
LV33	ヤクシニー	憤怒界B2/第2ノモス9F-11F	黒旋風
LV28	トゥルダク	憤怒界1F-B/憤怒界B1-A	ソニックブレード
LV24	ハンニャ	嫉妬界4F-6F/憤怒界1F-B/憤怒界B1-A/第1ノモス6F(外側)	真紅の長巻
LV16	アズミ	怠惰界B3(ノーマル)/第1ノモス1F(内側)-2F	アクアマリン
LV13	ボーグル	怠惰界B2(ノーマル)/地のノモスB1-1F(外側)	ハラキリセイバー
LV8	イヒカ	飽食界B4-B8/地のノモスB4-B2	ディスポイズン

鬼女 Neutral

名前		出現地	落とすアイテム
LV59	ランダ	精神世界/天のノモス30F-37F	ディスチャーム
LV56	ボルボ	第4ノモス27F-29F	ランディショット
LV45	ダーキニー	貪欲界2F-4F(内側)/第3ノモス17F-21F	マハブフストーン
LV40	ゴルゴン	第3ノモス14F(外側)-16F	エメラルド
LV37	カリアッハベーラ	貪欲界1F(内・外)/第2ノモス12F-14F(内側)	双蛇の杖
LV33	アルケニー	貪欲界2F(外側)/第2ノモス9F-11F	毒矢
LV29	ラミア	嫉妬界4F-6F/憤怒界1F-C・D/憤怒界B1-B/第1ノモス6F(外側)	サウザンニードル
LV21	ヨモツシコメ	嫉妬界2F-3F/第1ノモス3F-4F	ディスポイズン
LV15	ハッグ	怠惰界B3(ノーマル)/嫉妬界1F/第1ノモス1F(内側)-2F	ハラキリセイバー

Dark Devils 【DARK系悪魔】

邪神 Dark

名前	[illegible]	落とすアイテム
LV78 クトゥルー	天のノモス30F-37F	金丹
LV62 パズス	精神世界/第4ノモス27F-29F/天のノモス30F-37F	オパール
LV55 ニャラルトホテプ	精神世界/第4ノモス25F-26F	ダイアモンド
LV45 テスカトリポカ	軽子坂高校4F/第4ノモス27F-29F	秘孔針
LV44 ミシャグジさま	貪欲界2F-4F(内側)	金丹
LV39 ナラギリ	貪欲界1F(内・外)/第3ノモス14F(外側)-16F	ルナブレード

凶鳥 Dark

名前	[illegible]	落とすアイテム
LV47 フレスベルグ	軽子坂高校4F/第3ノモス22F-24F(外側)	グレイプニル
LV34 アンズー	憤怒界B2/第1ノモス5F	ガーネット
LV25 グルル	貪欲界3F(外側)/第1ノモス6F(外側)	アクアマリン
LV17 フリアイ	怠惰界B3(DARK)/嫉妬界1F/憤怒界3F-2F	アセイミナイフ
LV8 フケイ	飽食界B4-B8/地のノモスB7-B5	ディスパライズ
LV5 チョンチョン	軽子坂高校・体育館/傲慢界3F-5F/飽食界B1-B2/怠惰界B1(DARK)/地のノモスB8-B5	毒矢

邪鬼 Dark

名前	[illegible]	落とすアイテム
LV64 ヘカトンケイル	天のノモス30F-37F	エメラルド
LV53 ギリメカラ	軽子坂高校5F-6F/第4ノモス25F-26F	ファイナルガード
LV46 エキンム	軽子坂高校4F/第3ノモス17F-21F	トパーズ
LV37 サイクロプス	第2ノモス12F-14F(内側)	練気の剣
LV33 ラクシャーサ	貪欲界2F(外側)/第2ノモス6F(内側)-8F	首狩りスプーン
LV25 オーガ	貪欲界3F(外側)/憤怒界1F-B/憤怒界B1-A	アクアフレイル
LV9 オーク	飽食界B1-B2/怠惰界B1-B3(DARK)/怠惰界B1(ノーマル)	ギロチンアクス
LV5 グレムリン	軽子坂高校・体育館/飽食界B1-B2/怠惰界B1(DARK)/地のノモスB8/地のノモスB6-B5	スライサー

妖獣 Dark

名前	[illegible]	落とすアイテム
LV62 ベヒモス	天のノモス30F-37F	金丹
LV51 マンティコア	軽子坂高校5F-6F/第4ノモス25F-26F	アクアマリン
LV43 スキュラ	貪欲界2F-4F(内側)/第3ノモス17F-21F	パール
LV30 ブラックウイドウ	貪欲界2F(外側)/第2ノモス6F(内側)-8F	魔浄扇
LV27 ギュウキ	憤怒界1F-C・D/憤怒界B1-B	サウザンニードル
LV20 ヌエ	怠惰界B3(DARK)/憤怒界3F-2F/第1ノモス3F-4F	バックソード
LV14 バイコーン	飽食界B4-B8(パラサイト戦後)/怠惰界B2-B3(DARK)/怠惰界B3-B(ノーマル)/地のノモスB1-1F(外側)	シャドウニードル
LV11 ガルム	怠惰界B1-B3(DARK)/怠惰界B2-B(ノーマル)/地のノモスB1-1F(外側)	ダンシングヒール

妖樹 Dark

名前	[illegible]	落とすアイテム
LV35 イグドラジル	憤怒界B2/第2ノモス12F-14F(内側)	ソーマ
LV28 アルラウネ	嫉妬界4F-6F/第1ノモス5F	ルビー
LV18 マンドレイク	怠惰界B2-B3(DARK)/嫉妬界2F-3F/憤怒界3F-2F/第1ノモス3F-4F	檜の木剣
LV7 ふくちゅうか	オーカス体内	ディスポイズン

屍鬼 Dark

名前	出現場所	落とすアイテム
LV26　コープス	貪欲界3F(外側)/第1ノモス5F	メタルカード
LV9　ゾンビせんせい	飽食界B4-B8/怠惰界B1-B2(DARK)/地のノモスB7/地のノモスB4-B2	さそりムチ
LV6　ゾンビちゃん	傲慢界B1/傲慢界2F-5F/飽食界B4-B8/怠惰界B1-B2(DARK)/地のノモスB7	ターコイズ
LV4　ゾンビくん	傲慢界B1/傲慢界2F-5F/飽食界B4-B8/怠惰界B1-B2(DARK)/地のノモスB7	傷薬
LV1　ゾンビドック	軽子坂高校・廊下/傲慢界B1・2F/怠惰界B1(DARK)/地のノモスB8・玄室/地のノモスB10-B9	レッガースラム

魔王 Dark

名前	出現場所	落とすアイテム
LV67　アカ・マナフ	天のノモス30F-37F	闇の弾丸
LV65　アスタロト	天のノモス30F-37F	ダイアモンド
LV61　ロキ	精神世界/第4ノモス27F-29F	ロンギヌス
LV60　ヘカーテ	精神世界	ソーマ

邪龍 Dark

名前	出現場所	落とすアイテム
LV70　ティアマット	天のノモス30F-37F	道返玉
LV57　ニーズホッグ	精神世界/第4ノモス27F-29F	エメラルド
LV48　バジリスク	軽子坂高校4F/第4ノモス25F-26F	メデューサの弾
LV38　タラスク	貪欲界1F(内・外)/第3ノモス14F(外側)-16F	マハラギストーン
LV32　ワイバーン	憤怒界1F-C・D/憤怒界B1-B/憤怒界B2	バイタルランス
LV24　コカトライス	貪欲界3F(外側)/第1ノモス5F	グラマラスアクス
LV16　ふくちゅうむし	オーカス体内	金丹

幽鬼 Dark

名前	出現場所	落とすアイテム
LV41　ヴェータラ	貪欲界2F-4F(内側)	見晴らしの玉
LV31　ヤカー	貪欲界2F(外側)/第2ノモス6F(内側)-8F	首狩りスプーン
LV27　マンイーター	貪欲界3F(外側)/第1ノモス5F	サファイア
LV17　グーラー	怠惰界B3(DARK)/嫉妬界1F/第1ノモス1F(内側)-2F/第1ノモス5F	オニキス
LV13　グール	怠惰界B3(DARK)/怠惰界B2(ノーマル)/地のノモスB1-1F(外側)	メタルカード
LV4　ガキ	軽子坂高校・体育館/傲慢界3F-5F/飽食界B1-B2/オーカス体内/地のノモスB9-B7	メタルカード

悪霊 Dark

名前	出現場所	落とすアイテム
LV34　レギオン	貪欲界2F(外側)/第2ノモス9F-11F	メタルカード
LV13　くちさけ	嫉妬界1F	トリプルダガー
LV7　はなこ	飽食界B1-B2	ヒランヤ
LV3　ゴースト	傲慢界B1/傲慢界2F-5F/地のノモスB8・玄室/地のノモスB10-B7	ボロックナイフ
LV2　ポルターガイスト	軽子坂高校・廊下/軽子坂高校・体育館/傲慢界B1・2F/地のノモスB8・玄室/地のノモスB10-B9	見晴らしの玉

外道 Dark

名前	出現場所	落とすアイテム
LV49　オールドワン	軽子坂高校4F/第3ノモス22F-24F(外側)	アメジスト
LV36　ドッペルゲンガー	憤怒界B2/第2ノモス6F(内側)-8F	身代わりの玉
LV26　ブラックウーズ	貪欲界3F(外側)/第1ノモス5F	ソーマ
LV16　クリス・ザ・カー	嫉妬界1F/憤怒界3F-2F	呪いの歯車
LV10　ジャック・リパー	怠惰界B1(ノーマル)/地のノモスB4-B2	ジェットボーラ
LV8　スライム	オーカス体内/怠惰界B2(DARK)/怠惰界B1(ノーマル)	ディスパライズ

ガーディアンデータ
Guardian Data

ガーディアンの数は全152体。なかには特定のキャラクター専用のガーディアンもいる。パートナーの使用する魔法はもちろん、あらゆる局面で主人公たちを守護してくれることだろう。

キャラクターにつくガーディアンは、基本的にそれぞれ16体。主人公の場合は性別やタイプによって異なるので、合計9つのパターンが用意されている。これに希少ガーディアン7体と共通の最弱ガーディアン1体を加えると、その総数は152体にも及ぶ。

ガーディアンがもっとも影響を与えるのは、パートナーが使用する魔法。以下のリストをよく見て、あらかじめつけるガーディアンを決めておいたほうがいい。

【データの見方】

❶	❷名称	❸	❹	❺	❻	❼	❽	❾
	妖獣ガルム Garum	11	8	3	5	5	5	3
	❿	タルカジャ	噛みつき	毒噛みつき	パニックボイス	—	—	

❶グラフィック
ステータス画面で確認できるガーディアンのグラフィック。半分以上は悪魔データのものと同じ

❷名称
そのガーディアンの名前。画面上では確認できないが、彼らにもちゃんと種族名がある。■がついているものは、悪魔データにない専用ガーディアン

❸LV
そのガーディアンのレベル。基本的にキャラクターが死亡したときのレベルに近いものがつく

❹～❾各能力値
ガーディアンの各能力値。キャラクターと同様6種類あり、ついているキャラクターよりも優れている場合は、その能力値を引き上げてくれる

❿所■■法・特技
そのガーディアンが所持している魔法や特技。文字の下に色がついているのが、パートナーが覚える魔法だ

最弱ガーディアン

画像	名称	LV	能力値					
	外道ゼリー・マン Jelly man	2	3	5	3	10	3	1
		デクンダ	パトラ	タルンダ	休む	守る	消化液	

希少ガーディアン

画像	名称	LV	能力値					
	魔人ザ・ヒーロー The Hero	32	20	18	7	12	10	15
		アカシャアーツ	回転斬り	セクシーダンス	仲間をよぶ	逃げる	—	
	魔人ロウ・ヒーロー Law Hero	32	14	16	12	10	9	[illegible]
		ザンマ	ザンダイン	マハザンマ	マハザンダイン	メディアラマ	ディアラハン	
	魔人カオス・ヒーロー Chaos Hero	32	17	10	17	9	11	5
		アギラオ	アギダイン	マハラギオン	マハラギダイン	ペンパトラ	ポズムディ	
	犬パスカル Pascal	7	13	3	3	10	12	20
		ディアラマ	ペンパトラ	噛みつき	毒噛みつき	■惑噛みつき	石化噛みつき	
	魔人リトル・ラマ Little Rama	15	4	8	16	6	6	16
		ペンパトラ	マカラカーン	テトラカーン	カルムディ	マハンマ	—	
	魔人エンノオズノ Ennoozuno	48	20	14	15	12	14	11
		ハマオン	マカラカーン	シバブー	サバトマ	トラフーリ	サマリカーム	
	魔人サドゥー Hado	25	8	10	13	13	7	10
		マハザンマ	メディアラハン	サバトマ	リフトマ	休む	—	

主人公(男)パワータイプのガーディアン

名前	LV	力	知	魔	体	速	運						
妖獣ガルム Garum	11	8	3	5	5	5	3	タルカジャ	噛みつき	毒噛みつき	パニックボイス	—	—
魔獣カーシー Cu Sith	14	8	4	5	4	7	6	ドルミナー	トラフーリ	噛みつき	ハッピーダンス	パニックボイス	—
地霊ドワーフ Dwarf	18	10	7	6	10	4	3	ザン	ラクカジャ	ハンマ	テトラジャ	ヘルファング	—
精霊ノーム Gnome	22	10	9	9	10	4	5	ハンマ	マハザンマ	ペンパトラ	テトラジャ	—	—
国津神オオヤマツミ Ohyamatsumi	23	14	6	7	14	5	5	マカラカーン	テトラジャ	バイナックル	イナズマキック	—	—
地霊ツチグモ Tsutigumo	27	15	8	8	10	6	4	ハンマ	シバブー	エストマ	毒針	イナズマキック	—
破壊神アレス Ares	33	20	5	6	17	7	4	タルカジャ	スクカジャ	バインドボイス	ヒートウェイブ	—	—
天津神タヂカラオ Tajikarao	34	21	6	6	15	10	9	バイナックル	イナズマキック	飛び蹴り	菩薩掌	—	—
妖精トロール Troll	38	23	7	10	16	6	4	ブフーラ	マハブフーラ	ブフダイン	ディアラマ	—	—
天使ヴァーチャー Virtue	42	19	15	10	10	12	6	アギダイン	マハンマ	メディアラマ	リカームドラ	鉄拳パンチ	—
神獣ゲンブ Genbu	48	22	10	10	20	6	12	マハンマ	ハンマ	シバブー	マカカジャ	アイスブレス	—
国津神タケミナカタ Takeminakata	54	24	10	10	18	14	11	アギダイン	ブフダイン	シバブー	冥界破	—	—
天津神タケミカヅチ Takemikaduti	58	25	8	12	19	15	12	ジオダイン	マハジオンガ	マハジオダイン	デカジャ	—	—
龍神ラハブ Rahab	63	29	9	13	30	8	9	デカジャ	なぎ払い	噛みつき	体当たり	—	—
破壊神マサカド Masakado	70	30	17	16	22	15	10	マハジオンガ	マハムド	ムドオン	サバトマ	マハザンダイン	ハマオン
魔神カルキ Halki	76	31	17	21	18	17	11	ムドオン	メギドラオン	マハブフダイン	マハラギダイン	—	—

主人公(男)スピードタイプのガーディアン

名前	LV	力	知	魔	体	速	運
堕天使ガギソン Gagyson	12	5	7	5	4	7	3
	ジオ	ブリンパ	マハジオ	引っかき	—	—	—
霊鳥スパルナ Sparna	16	5	4	5	4	13	8
	パララディ	ペンパトラ	ディアラマ	マッパー	引っかき	—	—
堕天使カイム Caim	17	8	5	6	4	10	5
	ザン	スクンダ	ザンマ	カルムディ	—	—	—
霊鳥ホウオウ Houou	21	7	6	8	5	12	8
	ディアラマ	メディア	リカーム	タルカジャ	—	—	—
精霊シルフ Sylph	24	8	11	9	5	12	6
	マハザン	ザンマ	マハザンマ	ドルミナー	リフトマ	—	—
魔獣オルトロス Orthrus	26	13	5	5	8	12	7
	噛みつき	引っかき	パニックボイス	飛び蹴り	—	—	—
天津神アメノトリフネ Amano Torihune	30	12	8	9	7	13	8
	マハザンマ	リフトマ	ペンパトラ	トラフーリ	マッパー	体当たり	—
妖鬼ヤクシニー Yaksini	33	17	6	9	11	11	5
	ディアラマ	ポズムディ	回転斬り	イナズマキック	セクシーダンス	—	—
魔獣ドゥン Dawon	39	19	6	9	11	15	8
	ハンマ	引っかき	噛みつき	—	—	—	—
神獣ナラシンハ Narsinha	42	18	8	9	11	15	10
	ガムルディ	噛みつき	引っかき	パニックボイス	—	—	—
妖鬼ヤクシャ Yaksa	46	23	8	11	12	15	7
	マハラギオン	ジオンガ	ディアラマ	パララディ	冥界破	—	—
魔神インドラ Indra	57	27	8	10	15	19	12
	ジオダイン	デカジャ	雷神撃	パニックボイス	—	—	—
妖魔ハヌマーン Hanuman	60	26	14	12	11	20	13
	ザンダイン	マハザンダイン	■霆蹴り	風神撃	—	—	—
魔王アスタロト Astaroth	65	25	16	21	12	18	10
	マハジオダイン	マリンカリン	デスバウンド	毒ガスブレス	なぎ払い	—	—
魔神オーディン Odin	67	28	17	23	15	16	8
	マハブフダイン	マカラカーン	ムドオン	バインドボイス	—	—	—
破壊神シヴァ Guardian	72	31	15	20	13	16	20
	メギドラオン	マハジオダイン	マハブフダイン	天罰	—	—	—

主人公(男)バランス&ラッキータイプのガーディアン

名前	LV	力	知	魔	体	速	運						
妖精ジャックフロスト Jack Frost	12	5	4	7	5	5	6	ブフ	ブフーラ	マハーブフ	ラクカジャ	ディア	—
天使エンジェル Angel	14	8	6	5	5	5	6	ザンマ	メディア	ハンマ	ペンパトラ	—	—
聖獣ユニコーン Unicorn	19	9	5	7	5	7	10	ハンマ	エストマ	体当たり	子守歌	ヒールドロップ	—
妖魔ヤヌス Janus	22	10	9	9	11	7	8	テトラカーン	シバブー	マカジャマ	マカラカーン	タルンダ	ラクカジャ
天使アークエンジェル Archangel	24	13	6	6	10	7	7	マハラギオン	ハンマ	ラクカジャ	メディア	ヒートウェイブ	—
大天使ラミエル Ramiel	29	14	9	10	9	9	7	ハンマ	マハンマ	アギラオ	ペンパトラ	羽ばたき	—
天使プリンシパリティ Principalitie	31	15	8	9	9	8	8	ジオダイン	マハジオンガ	メディアラマ	ハンマ	—	—
天使パワー Power	36	18	10	11	11	7	7	マハンマ	ヒートウェイブ	羽ばたき	天罰	—	—
大天使ラグエル Raguel	40	16	10	12	11	10	10	アギダイン	デクンダ	リカーム	メガストライク	天[illegible]	—
大天使オファニム Ofanim	46	16	12	13	12	14	10	ジオダイン	アギダイン	ブフダイン	ザンダイン	リフトマ	—
大天使ウリエル Urial	51	24	10	10	19	15	10	ハマオン	マハンマ	シバブー	マハザンダイン	アカシャアーツ	—
堕天使アガレス Agares	55	22	14	15	16	10	10	マハラギダイン	テトラカーン	マハザンダイン	デスバウンド	—	—
大天使ラファエル Raphael	60	22	18	15	18	16	10	マハブフダイン	ジオダイン	メディアラハン	エストマ	デクンダ	—
国津神アラハバキ Arahabaki	66	24	15	19	22	15	10	テトラカーン	マハンマ	マハジオダイン	マハジオダイン	風神撃	—
天津神アマテラス Amaterasu	72	26	18	20	17	17	18	メギドラ	マハラギダイン	マハンマ	メディアラマ	サマリカーム	—
大天使メタトロン Metatron	75	28	21	23	17	15	14	メギドラオン	マハンマ	デスバウンド	天罰	羽ばたき	—

主人公(女)パワータイプのガーディアン

ガーディアン	LV	力	知	魔	体	速	運	特技1	特技2	特技3	特技4	特技5	特技6
地霊スダマ Sudama	11	5	3	6	9	3	5	マハザン	マカジャマ	ラクカジャ	デカジャ	ペトラディ	—
妖獣バイコーン Bicorn	14	9	5	6	4	5	2	タルカジャ	ブフ	ザンマ	ペンパトラ	ペトラディ	体当たり
幽鬼グーラー Ghoulah	17	10	5	5	7	6	3	ディアラマ	噛みつき	デスタッチ	麻痺引っかき	—	—
龍王ノズチ Nozuti	23	14	4	5	10	7	5	ラクカジャ	体当たり	押し潰し	巻きつき	—	—
龍王ナーガ Naga	25	14	6	8	10	6	4	ジオンガ	ラクカジャ	ディアラマ	バイナックル	水の壁	—
精霊サラマンダー Salamander	28	15	8	9	9	8	9	アギラオ	マハラギオン	エストマ	パララディ	—	—
邪龍ワイバーン Wyvern	32	16	4	5	12	12	7	噛みつき	飛び蹴り	ファイアブレス	羽ばたき	—	—
龍王ミズチ Mizuti	34	19	6	10	10	10	5	体当たり	巻きつき	水の壁	押し潰し	—	—
龍神マヤ Maya	39	20	8	10	14	6	11	ディアラハン	メディアラマ	リカーム	ポズムディ	パララディ	ペトラディ
龍神ペクヨン Pakyoung	41	22	9	9	12	11	9	ペトラディ	ファイアブレス	噛みつき	なぎ払い	—	—
龍神セイリュウ Sairyu	48	23	9	10	12	15	11	ジオダイン	ファイアブレス	なぎ払い	噛みつき	—	—
妖魔ガネーシャ Ganesa	57	22	14	14	16	11	15	ディアラハン	ザンダイン	ムドオン	押し潰し	—	—
龍王ヤマタノオロチ Yamatano orati	59	24	10	14	20	14	11	ザンダイン	押し潰し	なぎ払い	ファイアブレス	パワーブレス	—
龍神ティンロン Tinron	64	25	12	17	23	12	13	マハブフーラ	マハジオンガ	マハラギダイン	[illegible]リカーム	メディアラマ	—
龍神アナンタ Ananta	69	28	17	17	21	13	13	マカラカーン	なぎ払い	暴れまくり	麻痺噛みつき	水の壁	—
邪神クトゥルー Cthulhu	78	32	21	18	22	15	11	テトラカーン	巻きつき	電[illegible]	吸い付き	なぎ払い	—

主人公(女)スピードタイプのガーディアン

ガーディアン	LV	力					
魔獣ケットシー Cait Sith	11	6	4	6	3	7	4
	メディア	タルカジャ	スクカジャ	マッパー	引っかき	—	
凶鳥フリアイ Furiae	17	6	5	8	4	7	4
	プリンパ	マハジオ	ムド	羽ばたき	—	—	
妖鳥オキュペテー Okyupete	18	7	4	6	4	12	5
	タルンダ	引っかき	幸せの歌	羽ばたき	子守歌	—	
妖鳥ケライノー Kelaino	22	8	6	10	5	11	4
	ジオンガ	ラクンダ	ムド	トラフーリ	引っかき	—	
妖鬼ハンニャ Hannya	24	13	5	5	[illegible]	13	3
	ザンマ	ムド	バインドボイス	九十九針	—	—	
妖鳥アエロー Aello	28	13	7	9	7	13	6
	マハブフーラ	タルカジャ	引っかき	羽ばたき	—	—	
魔獣セルケト Serqet	30	14	7	9	10	10	5
	テトラカーン	ラクンダ	マハザンマ	マハンマ	麻痺針	—	
妖鳥ネヴァン Neamhain	32	15	9	9	9	13	5
	ザンダイン	ブフーラ	毒針	バルカンキック	—	—	
妖鳥マッハ Macha	37	17	6	8	8	18	7
	ヒートウェイブ	パニックボイス	羽ばたき	毒引っかき	—	—	
霊鳥ヤタガラス Yatagarasu	44	20	10	12	9	17	8
	アギダイン	マハラギオン	引っかき	羽ばたき	—	—	
聖獣ビャッコ Byakko	47	21	8	9	14	16	11
	エストマ	噛みつき	バインドボイス	アイスブレス	—	—	
破壊神セイテンタイセイ Seiten Taisei	53	24	11	14	14	18	8
	ザンダイン	マハザンダイン	マカカジャ	飛び蹴り	ファイアブレス	—	
鬼女ランダ Randa	59	26	11	19	12	18	8
	シバブー	アリンカリン	ザンダイン	ハッピーダンス	パワーブレス	—	
霊鳥ガルーダ Garuda	65	26	12	13	15	24	12
	デカジャ	マハザンダイン	羽ばたき	引っかき	バインドボイス	—	
破壊神スサノオ Susanoo	66	29	13	18	15	16	15
	マハジオダイン	マハザンダイン	マハムド	バインドボイス	冥界破	—	
地母神カーリー Kali	74	30	12	20	17	25	14
	ムドオン	マハムド	セクシーダンス	暴れまくり	バインドボイス	—	

主人公(女)バランス&ラッキータイプのガーディアン

名前	LV	力	知	魔	体	速	運	魔法・特技					
精霊アクアンズ Aquans	12	5	6	10	5	5	5	ディア	メディア	マハジオ	ポズムディ	水の壁	—
天使エンジェル Angel	14	8	6	5	5	5	6	ザンマ	メディア	ハンマ	ペンパトラ	—	—
聖獣ユニコーン Unicorn	19	9	5	7	5	7	10	ハンマ	エストマ	体当たり	子守歌	ヒールドロップ	—
妖魔ヤヌス 専 Janus	22	10	9	9	11	7	8	テトラカーン	シバブー	マカジャマ	マカラカーン	[illegible]ルンダ	ラクカジャ
天使アークエンジェル Archangel	24	13	6	6	10	7	7	マハラギオン	ハンマ	ラクカジャ	メディア	ヒートウェイブ	—
女神アメノウズメ Amenouzume	27	13	8	11	9	8	7	メディア	メディアラマ	セクシーダンス	幸せの歌	雷霆蹴り	—
妖魔ヴァルキリー 専 Valkyria	31	17	7	12	10	14	7	ブフダイン	ディアラマ	タルカジャ	マハブフーラ	マハブフダイン	バインドボイス
女神アリアンロッド Arianrhod	35	19	8	9	10	13	8	ハンマ	パララディ	ディアラマ	ヒートウェイブ	—	—
龍王オトヒメ Otohime	38	16	10	12	12	10	7	マハジオンガ	ジオダイン	[illegible]リカーム	水の壁	セクシーダンス	—
龍神ケツアルカトル Quetzalcoatl	45	18	14	12	12	10	9	ザンダイン	メディアラマ	マハザンダイン	パララディ	[illegible]	—
国津神オオナムチ Oonamuti	52	20	13	13	16	13	9	ジオダイン	メディアラマ	デクンダ	テトラジャ	ディアラハン	サマリカーム
神獣バロン Balong	56	23	10	14	15	16	12	ペンパトラ	ファイアブレス	バインドボイス	噛みつき	引っかき	—
地母神ドルガー Durga	59	26	9	15	17	17	10	ムドオン	デカジャ	デクンダ	冥界破	バインドボイス	—
魔神ホルス Hols	64	27	15	17	15	15	13	マハンマ	マカラカーン	メディアラマ	リカーム	テトラジャ	—
大天使ガブリエル Gabriel	68	28	17	22	17	13	11	メギド	マハジオダイン	メギドラオン	マハンマ	天罰	—
大天使ミカエル Michael	73	30	16	18	20	16	18	メギドラ	マハラギダイン	ディアラハン	デスバウンド	—	—

ユミのガーディアン

名前	LV	力	知	魔	体	速	運
夜魔アルプ Alp	10	5	5	8	4	5	2
妖鬼ボーグル Bogle	13	9	3	4	6	7	3
妖精エルフ Elf	16	8	8	9	3	6	4
地母神ヴェスタ Vesta	18	8	6	9	8	3	8
魔獣ネコマタ Nekomata	20	7	6	8	5	10	6
妖精バンシー Banshee	23	5	9	13	8	7	4
妖魔フーリー Furi	27	9	7	12	8	11	12
妖魔ヴァルキリー Valkyria	31	17	7	12	10	14	7
聖獣バステト Bastet	34	16	8	12	6	15	7
地母神キクリヒメ Hikurihime	39	10	13	15	10	9	11
女神フレイア Freyja	43	15	10	20	8	10	12
霊鳥スザク Suzaku	47	18	9	14	11	18	9
天使ドミニオン Dominion	52	22	12	15	12	14	9
女神ラクシュミ Lakshmi	55	12	12	17	11	10	30
女神ノルン Norn	61	20	16	20	14	14	12
邪龍ティアマット Tiamat	70	31	14	23	22	18	11

名前	魔法・特技					
夜魔アルプ	ドルミナー	ハンマ	マカカジャ	ジオンガ	ディア	—
妖鬼ボーグル	ジオ	ディア	ジオンガ	マッパー	ペンパトラ	—
妖精エルフ	ザン	ハピルマ	ドルミナー	マハザン	—	—
地母神ヴェスタ	アギラオ	マハラギオン	ラクカジャ	炎の壁	—	—
魔獣ネコマタ	マハザン	マリンカリン	カルムディ	引っかき	飛び蹴り	—
妖精バンシー	マハーブフ	ドルミナー	タルンダ	ムド	パニックボイス	—
妖魔フーリー	ディアラハン	メディアラマ	ポズムディ	パララディ	ペトラディ	トラフーリ
妖魔ヴァルキリー	ブフダイン	ディアラマ	タルカジャ	マハブフーラ	マハブフダイン	バインドボイス
聖獣バステト	マハザンマ	マハンマ	パララディ	メディアラマ	引っかき	—
地母神キクリヒメ	メディアラマ	マリンカリン	リカーム	マハブフーラ	—	—
女神フレイア	マリンカリン	ドルミナー	サバトマ	ネクロマ	[illegible]アラマ	—
霊鳥スザク	マハラギダイン	メディアラマ	タルカジャ	[illegible]カーム	アギダイン	羽ばたき
天使ドミニオン	メギド	マハンマ	ムドオン	マカカジャ	天罰	—
女神ラクシュミ	メディアラハン	ラクカジャ	ペトラディ	リカーム	セクシーダンス	—
女神ノルン	マハブフダイン	メディアラハン	ハマオン	マハムド	サマリカーム	—
邪龍ティアマット	ジオダイン	マハジオダイン	シバブー	メディアラハン	セクシーダンス	なぎ払い

チャーリーのガーディアン

名前	LV											
悪霊はなこ Hanako	7	3	5	6	3	5	2	タルンダ	スクンダ	ラクンダ	デスタッチ	パニックボイス	—
精霊アーシーズ Earthies	10	8	4	4	10	3	4	タルカジャ	ラクカジャ	スクカジャ	ディアラマ	ヘルズフィスト	—
地霊ブッカブー Buccaboo	15	8	5	5	8	6	4	ブフーラ	マハーブフ	ブフ	シバブー	—	—
妖魔アプサラス Apsaras	19	4	7	11	4	5	7	ラクカジャ	マカカジャ	メディア	マカジャマ	ザンマ	—
夜魔リリム Lilim	22	7	5	14	6	9	3	ブフーラ	ディアラマ	魅惑噛みつき	子守歌	デスタッチ	—
精霊ウンディーネ Undine	26	6	8	15	9	8	8	ディアラマ	メディアラマ	ジオンガ	マリンカリン	ハピルマ	—
妖精ケルピー Kelpie	29	11	9	10	10	10	4	ジオンガ	シバブー	マカジャマ	マッパー	飛び蹴り	—
夜魔サキュバス Succubus	32	10	10	15	8	8	6	ドルミナー	マハブフーラ	デスタッチ	吸血	セクシーダンス	—
堕天使フォルネウス Forneus	35	15	10	12	10	9	6	マハジオンガ	マハジオダイン	メディアラマ	水の壁	フォッグブレス	—
魔人アリス 専 Alice	36	10	10	23	8	9	14	ドルミナー	シバブー	ムドオン	ムド	マハムド	デスタッチ
魔神ディオニュソス 専 Dionysus	40	15	11	24	10	9	8	マリンカリン	リカーム	マハムド	タルカジャ	ラクカジャ	マカカジャ
妖精クー・フーリン Cu Chulainn	43	22	10	9	14	10	9	マハンマ	タルカジャ	ジオダイン	テトラジャ	デスバウンド	—
妖精オベロン Oberon	48	16	15	18	12	9	13	ハピルマ	マリンカリン	マハジオンガ	マカラカーン	—	—
魔神クリシュナ 専 Krsna	53	22	15	18	11	10	18	タルカジャ	ラクカジャ	マカカジャ	ザンダイン	ジオダイン	セクシーダンス
魔王ロキ Loki	61	26	18	15	16	16	7	ブフダイン	マハブフダイン	マリンカリン	マハラギダイン	鉄拳パンチ	—
魔神バール Baal	71	29	15	18	18	15	15	マハジオダイン	マハジオンガ	メディアラハン	テトラジャ	リカームドラ	—

レイコのガーディアン

ガーディアン	LV	力	知	魔	体	速	運						
天使ホーリーゴースト	9	4	5	5	3	4	7	ザン	ディア	ハピルマ	ブフ	パトラ	マッパー
妖魔キンナリー	12	6	6	6	5	5	3	アギ	ハピルマ	ブフーラ	アギラオ	—	—
夜魔エンプーサ	15	5	6	9	4	6	4	ジオ	ディア	ドルミナー	マッパー	引っかき	ダークブレス
聖獣ヘケト	17	8	6	9	7	4	6	ラクカジャ	パララディ	ディアラマ	メディア	ポズムディ	—
鬼女ヨモツシコメ	21	10	6	9	7	5	4	マハジオ	タルンダ	ジオンガ	ディアラマ	ポズムディ	—
地母神タウエレト	25	12	9	11	8	3	7	テトラジャ	メディアラマ	ラクカジャ	カルムディ	押し潰し	—
鬼女ラミア	29	13	8	8	9	10	4	ジオンガ	メディアラマ	子守歌	魅惑噛みつき	パララアイ	—
妖精ナジャ	30	10	13	17	8	9	8	マリンカリン	メディアラマ	ジオンガ	リカーム	ポズムディ	パララディ
大天使ハニエル	36	10	13	15	9	10	10	マハジオンガ	ハマオン	マハジオ	メディアラマ	—	—
鬼女セイレーン	[illegible]8	12	13	18	10	13	9	マ[illegible]カリン	ドルミナー	マカジャマ	ディアラマ	子守り歌	麻痺引っかき
妖鳥モーリアン	42	17	9	12	9	13	8	ヘルファング	バインドボイス	デスバウンド	ヘルズアイ	—	—
鬼女ダーキニー	45	17	9	15	11	13	8	マハラギオン	マハブフーラ	ムドオン	ネクロマ	子守歌	—
女神パールヴァティ	50	[illegible]	13	18	12	11	11	マハブフダイン	[illegible]ハンマ	ブフダイン	メディアラマ	タルカジャ	—
鬼女ボルボ	56	20	15	20	13	13	11	ドルミナー	マカラカーン	マハブフーラ	ムドオン	アイスブレス	—
魔王ヘカーテ	60	24	19	26	10	10	8	ドルミナー	マカラカーン	マリンカリン	[illegible]ハムド	サマリカーム	ネクロマ
地母神イシュタル	70	27	15	27	16	13	13	マハザンダイン	マハジオンガ	テカジャ	メディアラハン	サマリカーム	セクシーダンス

アキラのガーディアン

名前	LV	力	知	魔	体	速	運	スキル					
外道ジャック・リパー Jack Ripper	10	4	4	6	4	8	2	シバブー	スクンダ	スクカジャ	ディア	マッパー	—
妖鬼ボーグル Bogle	13	9	3	4	6	7	3	ジオ	ディア	ジオンガ	マッパー	ペンパトラ	—
夜魔エンプーサ Empusa	15	5	6	9	4	6	4	ジオ	ディア	ドルミナー	マッパー	引っかき	ダークブレス
妖獣ヌエ Nue	20	11	4	7	7	7	3	タルカジャ	メディア	引っかき	バインドボイス	麻痺噛みつき	—
堕天使エリゴール Erigor	24	12	7	7	10	6	4	アギ	アギラオ	マハラギ	ヒートウェイブ	ヘルファング	—
地霊ツチグモ Tsutigumo	27	15	8	8	10	6	4	ハンマ	シバブー	エストマ	毒針	イナズマキック	—
魔人ゴトウ Gotou	28	16	18	10	10	8	6	シバブー	ディアラマ	マハザンダイン	回転斬り	だるま返し	—
堕天使バフォメット Baphomet	30	9	10	15	10	7	4	ハピルマ	ブフダイン	メディアラマ	サバトマ	九十九針	吸い付き
夜魔サキュバス Saccubus	32	10	10	15	8	8	6	ドルミナー	マハブフーラ	デスタッチ	吸血	セクシーダンス	—
外道ドッペルゲンガー Doppelganger	36	15	15	15	10	7	[illegible]	マハザンマ	マカジャマ	メディアラマ	ディアラハン	デスタッチ	菩薩掌
堕天使デカラビア Decarabia	39	11	13	17	10	8	5	テトラカーン	[illegible]レンダ	テトラジャ	ヘルズアイ	麻痺引っかき	—
破壊神ホクトセイクン Hokutoseikun	45	22	10	15	19	10	6	ムドオン	マハンマ	マハジオダイン	エストマ	リカーム	サバトマ
妖魔イフリート Ifrit	50	20	13	16	13	12	8	アギラオ	アギダイン	マハラギオン	[illegible]ラギダイン	炎の壁	—
地霊ムスッペル Muspell	53	28	10	15	15	10	9	アギダイン	マハラギダイン	マカラカーン	炎の壁	ヒートウェイブ	—
魔神フドウミョウオウ Hudo myooh	62	27	11	17	23	10	14	シバブー	アギラオ	アギダイン	マハラギオン	マハラギダイン	—
魔神ラー La	69	25	12	20	20	15	18	サマリカーム	マハラギダイン	メギドラ	マハンマ	メギド	—

CHECK POINT 04

ガーディアン活用法

ゲーム中にもっとも頭を悩ます要素。そのひとつがパートナーにつけるガーディアンではなかろうか。本来ならすべてのガーディアンを順番につけ、使える魔法を増やしたいところだがだが、覚えられる魔法の数に制限があるためそうもいかない。詳しいシステムについてはP62を参考にしてほしいが、パートナーが覚えられる魔法の数は、もっともレベルを上げやすいアキラでも25個くらい。チャーリーにいたっては18個くらいが限界だろう。

またパートナーによっては、希少ガーディアンをつけない限り絶対に覚えない魔法や、低レベルのうちにしか覚えられない魔法もある。これらの魔法については、割り切って所持している仲魔を作ったり、代用できるアイテムを多めに購入しておいたほうが賢明だといえる。重要なのは、あくまでパーティ全体のバランスなのだから。以下の表では、各パートナーが通常覚えることのできない魔法と、それぞれのガーディアンの傾向、そしておすすめのガーディアンをまとめて紹介する。これを参考にして、少しでも悩みの種を減らしてほしい。

魔法だけではなく、力や魔力などの能力値をアップさせる点も見のがせない。

ユミ

覚えられない魔法

アギ/マハラギ/ブフ/ブフーラ/マハジオ/マハジオンガ/ザンマ/ザンダイン/マハザンダイン/メギドラ/メギドラオン/プリンパ/マカジャマ/ラクンダ/スクンダ/デカジャ/デクンダ/スクカジャ/テトラジャ/マカラカーン/テトラカーン/メディア//パトラ/リカームドラ/エストマ/リフトマ

ガーディアンの傾向

ユミはもっともガーディアンに恵まれている。回復系、攻撃系、そしてカジャ系魔法のすべてをバランスよく覚えることができる。ただしスクカジャだけは覚えることができない。

おすすめガーディアン

- LV13妖鬼ボーグル（ジオ/ディア/ジオンガ/マッパー/ペンパトラ）
- LV18地母神ヴェスタ（アギラオ/マハラギオン/ラクカジャ）
- LV31妖魔ヴァルキリー（ブフダイン/ディアラマ/タルカジャ/マハブフーラ/マハブフダイン）
- LV52天使ドミニオン（メギド/マハンマ/ムドオン/マカカジャ）
- LV61女神ノルン（マハブフダイン/メディアラハン/ハマオン/マハムド/サマリカーム）

チャーリー

覚えられない魔法

アギ/アギラオ/アギダイン/マハラギ/マハラギオン/ジオ/マハジオ/ザン/マハザン/マハザンマ/マハザンダイン/メギド/メギドラ/メギドラオン/ハンマ/ハマオン/プリンパ/デカジャ/デクンダ/テトラカーン/ディア/ディアラハン/パトラ/ペンパトラ/ポズムディ/パララディ/ペトラディ/カルムディ/サマリカーム/トラフーリ/エストマ/サバトマ/ネクロマ/リフトマ

ガーディアンの傾向

回復系の魔法をあまり覚えられないのが残念だが、カジャ系魔法をすべて覚えられるのが魅力。また、攻撃魔法を効果的に使えるほどには、チャーリー自身が成長しないだろう。

おすすめガーディアン

- LV10精霊アーシーズ（タルカジャ/ラクカジャ/スクカジャ/ディアラマ）
- LV19妖魔アプサラス（ラクカジャ/マカカジャ/メディア/マカジャマ/ザンマ）
- LV29妖精ケルピー（ジオンガ/シバブー/マカジャマ/マッパー）
- LV40魔神ディオニュソス（マリンカリン/リカーム/マハムド/タルカジャ/ラクカジャ/マカカジャ）

※覚える魔法はこれで十分。ただし能力値アップのためにより上位のガーディアンをつけたい

レイコ

覚えられない魔法

アギダイン/マハラギ/マハラギダイン/マハーブフ/ジオダイン/マハジオダイン/ザンマ/ザンダイン/マハザン/マハザンマ/メギド/メギドラ/メギドラオン/マハムド/ハンマ/シバブー/プリンパ/ラクンダ/スクンダ/デクンダ/スクカジャ/マカカジャ/テトラカーン/ペンパトラ/ペトラディ/リカームドラ/トラフーリ/エストマ/サバトマ/リフトマ

ガーディアンの傾向

覚えられる魔法の数は多いのだが、ユミと比較すると攻撃系やカジャ系の魔法がやや弱い。つけるガーデァインをよく選ばないと、余計な魔法ばかり増えることになる。

おすすめガーディアン

- LV9天使ホーリーゴースト（ザン/ディア/ハピルマ/ブフ/パトラ/マッパー）
- LV17聖獣ヘケト（ラクカジャ/パララディ/ディアラマ/メディア/ポズムディ）
- LV30妖精ナジャ（マリンカリン/メディアラマ/ジオンガ/リカーム/ポズムディ/パララディ）
- LV50女神パールヴァティ（マハブフダイン/マハンマ/ブフダイン/メディアラマ/タルカジャ）
- LV70地母神イシュタル（マハザンダイン/マハジオンガ/デカジャ/メディアラハン/サマリカーム）

アキラ

覚えられない魔法

ブフ/ブフーラ/マハーブフ/マハブフダイン/ジオダイン/マハジオ/マハジオンガ/ザン/ザンマ/ザンダイン/マハザン/メギドラオン/ムド/マハムド/ハマオン/マリンカリン/プリンパ/ラクンダ/デカジャ/デクンダ/ラクカジャ/マカカジャ/メディアラハン/パトラ/ポズムディ/パララディ/ペトラディ/カルムディ/リカームドラ/トラフーリ/ネクロマ/リフトマ

ガーディアンの傾向

アキラの場合、使える魔法の数が多いというのが最大の魅力。スクカジャを覚えたければ、以下のガーディアンに加え、序盤に死んでLV10外道ジャック・リパーをつけよう。

おすすめガーディアン

- LV20妖獣ヌエ（タルカジャ/メディア）
- LV27地霊ツチグモ（ハンマ/シバブー/エストマ）
- LV28魔人ゴトウ（シバブー/ディアラマ/マハザンダイン）
- LV36外道ドッペルゲンガー（マハザンマ/マカジャマ/メディアラマ/ディアラハン）
- LV45破壊神ホクトセイクン（ムドオン/マハンマ/マハジオダイン/エストマ/リカーム/サバトマ）
- LV69魔神ラー（サマリカーム/マハラギダイン/メギドラ/マハンマ/メギド）

魔法・特技データ

Magic and Special

パートナーや仲魔が使う魔法や特技は、魔界で生きていくうえで欠かせないもの。消費するMPやHPはもちろん、その攻撃の威力や属性についてもよく理解していなければならない。

悪魔とパートナーがともに使用できる攻撃手段が魔法であり、悪魔のみ使用できるのが特技だ。さらに特技には、敵として出現した場合の悪魔やボスにしか使えないもの(敵専用特技)もある。では魔法と特技はどう違うのか? 基本的に魔法がMPを消費して唱える呪文であるのに対し、特技は悪魔自身の身体を使った特殊攻撃という意味合いが強い。このため、人間であるパートナーは特技を使用できないのだ。また知恵が低い獣系の悪魔や巨人たちのほとんどが、魔法をもたず特技のみを使用できる理由でもある。

魔法や特技を使用する場合、もっとも重要なことは味方が使用する魔法や特技の攻撃属性と、敵の防御相性をしっかり理解しておくことだ。たとえば火炎に強い悪魔に火炎系の魔法や特技を使用しても意味がなく、火炎を反射する悪魔であればなおさらである。またパートナーの場合は、レベルや魔力が上がるにつれ、使用できる魔法の数が増えていく。詳しくはP60以降のガーディアン活用法を参照してほしい。

【魔法・特技の分類】

魔法	特定のMPを消費して敵を攻撃したり、味方を回復したりする能力。パートナーと悪魔が使用できる。
特技①	主にMPやHPを消費して敵を攻撃したり、味方を回復したりする能力。悪魔のみが使用できる。
特技②	①と同じだが、敵悪魔やボスのみが使用する。特にボスが使用するものは強力なものばかりだ。

【データの見方】

・魔法

❶名称	❷属性	❸MP	❹威力	❺対象	❻追加効果	❼ユミ	❽チャーリー	❾レイコ	❿アキラ
ドルミナー	神経	3	50	敵1〜3体	SLEEP	○	○	○	○

・特技

❶名称	❷属性	⓫MP	⓬HP	❹威力	❺対象	❻追加効果	⓭備考
ファイアブレス	火炎	8	—	60	敵1〜3体	—	敵数体に火炎によるダメージ(中)を与える

❶名称
魔法や特技の名前。ステータス画面で確認できるものと同じ

❷属性
魔法や特技が属する攻撃属性。魔法の場合は分かりやすいが、特技はよく確認しておくこと

❸MP
特定の魔法を使用するときに消費するMP。消費するMPの量は常に一定。ただし威力は術者の魔力によって変化する

❹威力
特定の魔法を使用したときのダメージや効果を表わす目安。実際には術者の魔力や対象の相性などによって変化する

❺対象
魔法が効果を及ぼす対象

❻追加効果
主に攻撃魔法や特技に関する項目で、その魔法や特技で攻撃したとき対象に与えるステータス異常を表わす

❼〜❿
名前のついたパートナーが覚える可能性のある魔法を表わす。○がついたものは、その魔法を所持しているガーディアンをつけることによって唱えられるようになる。どのガーディアンがどんな魔法を持っているかはP238からのガーディアンデータを参照してほしい

⓫MP
特技を使用するときに消費するMP。主に魔法系の特技を使用する際に関係している。消費するMPの量は常に一定。ただし威力は術者の魔力によって変化する

⓬HP
特技を使用するときに消費するHP。主に物理系の特技を使用する際に関係している。消費するHPの量は悪魔の最大HPに比例して増え。消費HPが多いほど、威力も高い

⓭備考
その特技がもつ効果や特徴の解説

攻撃魔法

名称	属性	MP	威力	対象	追加効果	ユミ	チャーリー	レイコ	アキラ
アギ	火炎	3	23	敵1体	—	—	—	○	○
アギラオ	火炎	7	64	敵1体	—	○	—	○	○
アギダイン	火炎	15	90	敵1体	—	○	—	—	○
マハラギ	火炎	5	19	敵全体	—	—	—	—	○
マハラギオン	火炎	9	50	敵全体	—	○	—	○	○
マハラギダイン	火炎	20	85	敵全体	—	○	○	—	○
ブフ	氷結	3	15	敵1体	FREEZE	—	○	○	—
ブフーラ	氷結	8	40	敵1体	FREEZE	—	○	○	—
ブフダイン	氷結	16	72	敵1体	FREEZE	○	○	○	○
マハーブフ	氷結	6	12	敵全体	FREEZE	○	○	—	—
マハブフーラ	氷結	11	32	敵全体	FREEZE	○	○	○	○
マハブフダイン	氷結	22	65	敵全体	FREEZE	○	○	○	—
ジオ	電撃	4	19	敵1体	SHOCK	○	—	○	○
ジオンガ	電撃	9	55	敵1体	SHOCK	○	○	○	○
ジオダイン	電撃	18	80	敵1体	SHOCK	○	○	—	—
マハジオ	電撃	7	16	敵全体	SHOCK	—	—	○	—
マハジオンガ	電撃	12	41	敵全体	SHOCK	—	○	○	—
マハジオダイン	電撃	24	72	敵全体	SHOCK	○	○	—	○
ザン	衝撃	2	18	敵1体	—	○	—	○	—
ザンマ	衝撃	5	50	敵1体	—	—	○	—	—
ザンダイン	衝撃	18	80	敵1体	—	—	○	—	—
マハザン	衝撃	4	14	敵全体	—	○	—	—	—
マハザンマ	衝撃	7	38	敵全体	—	○	—	—	○
マハザンダイン	衝撃	21	74	敵全体	—	—	—	○	○
メギド	万能	15	70	敵全体	—	○	—	—	○
メギドラ	万能	39	100	敵全体	—	—	—	—	○
メギドラオン	万能	45	120	敵全体	—	—	—	—	—
ムド	呪殺	3	28	敵2体	即死	○	○	○	—
ムドオン	呪殺	9	28	敵3～5体	即死	○	○	○	○
マハムド	呪殺	15	15	敵全体	即死	○	○	—	—
ハンマ	破魔	5	40	敵2体	即死	○	—	—	○
ハマオン	破魔	10	25	敵3～5体	即死	○	—	○	—
マハンマ	破魔	18	15	敵全体	即死	○	○	○	○

精神魔法

名称	属性	MP	威力	対象	追加効果	ユミ	チャーリー	レイコ	アキラ
ドルミナー	神経	3	50	敵1～3体	SLEEP	○	○	○	○
マリンカリン	神経	6	54	敵1体	CHARM	○	○	○	—
シバブー	緊縛	3	58	敵1～3体	BIND	○	○	—	○
プリンパ	緊縛	2	52	敵1～3体	PANIC	—	—	—	—
ハピルマ	魔力	2	48	敵3～5体	HAPPY	○	○	○	○
マカジャマ	魔力	4	42	敵1体	CLOSE	—	○	○	○

補助魔法

名称	属性	MP	威力	対象	追加効果	ユミ	チャーリー	レイコ	アキラ
タルンダ	—	4	—	敵全体	—	○	○	○	○
ラクンダ	—	4	—	敵全体	—	—	○	—	—
スクンダ	—	4	—	敵全体	—	—	○	—	○
デカジャ	—	10	—	敵全体	—	—	—	○	—
デクンダ	—	5	—	味方全体	—	—	—	—	—
タルカジャ	—	4	—	味方全体	—	○	○	○	○
ラクカジャ	—	4	—	味方全体	—	○	○	○	—
スクカジャ	—	4	—	味方全体	—	—	○	—	○
マカカジャ	—	4	—	味方全体	—	○	○	—	—
テトラジャ	—	5	—	味方全体	—	—	○	○	○
マカラカーン	—	6	—	味方全体	—	—	○	○	○
テトラカーン	—	6	—	味方全体	—	—	—	—	○

回復魔法

名称	属性	MP	威力	対象	追加効果	ユミ	チャーリー	レイコ	アキラ
ディア	—	4	—	味方1体	—	○	—	○	○
ディアラマ	—	8	—	味方1体	—	○	○	○	○
ディアラハン	—	20	—	味方1体	—	○	—	○	○
メディア	—	16	—	味方全体	—	—	○	○	○
メディラマ	—	32	—	味方全体	—	○	○	○	○
メディアラハン	—	80	—	味方全体	—	○	○	○	—
パトラ	—	2	—	味方1体	—	—	—	○	—
ペンパトラ	—	4	—	味方全体	—	○	—	—	○
ポズムディ	—	4	—	味方1体	—	○	—	○	—
パララディ	—	6	—	味方1体	—	○	—	○	—
ペトラディ	—	10	—	味方1体	—	○	—	—	—
カルムディ	—	8	—	味方1体	—	○	—	○	—
リカーム	—	19	—	味方1体	—	○	○	○	○
サマリカーム	—	44	—	味方1体	—	○	—	○	○
リカームドラ	—	8	—	味方全体	—	—	○	—	—

特殊魔法

名称	属性	MP	威力	対象	追加効果	ユミ	チャーリー	レイコ	アキラ
マッパー	—	2	—	—	—	○	○	○	○
トラフーリ	—	2	—	味方全体	—	○	—	—	—
エストマ	—	6	—	—	—	—	—	—	○
サバトマ	—	8	—	—	—	○	—	—	○
ネクロマ	—	20	—	味方1体	—	○	—	○	—
リフトマ	—	6	—	味方全体	—	—	—	—	—

魔法系特技

名称	属性	MP	HP	威力	対象	追加効果	備考
ファイアブレス	火炎	8	—	60	敵1～3体	—	敵数体に火炎によるダメージ(中)を与える
アイスブレス	氷結	8	—	38	敵1～3体	FREEZE	敵数体に氷によるダメージ(中)を与える
電撃	電撃	6	—	44	敵1～3体	SHOCK	敵数体に電撃によるダメージ(中)を与える
天罰	万能	108	—	変動	敵全体	—	術者と異なる属性の敵にHPの1/8のダメージを与える
パワーブレス	万能	12	—	—	味方全体	—	味方全体の攻撃力と命中率を上げる。重複可能
ダークブレス	万能	12	—	—	味方全体	—	味方全体の防御力と魔法威力を上げる。重複可能
水の壁	万能	4	—	—	術者1体	—	1ターン敵の火炎属性攻撃を無効化する
炎の壁	万能	4	—	—	術者1体	—	1ターン敵の氷結属性攻撃を無効化する
吸いつき	万能	—	5	10	敵1体	—	敵から攻撃力の1/2の数値分HPを吸い取る
セクシーダンス	精神	6	—	—	敵全体	CHARM	敵全体をCHARM状態にする
子守歌	精神	6	—	—	敵全体	SLEEP	敵全体をSLEEP状態にする
フォッグブレス	精神	8	—	—	敵全体	—	敵全体の命中率を1/2にする
パニックボイス	緊縛	2	—	—	敵全体	PANIC	敵全体をPANIC状態にする
バインドボイス	緊縛	8	—	—	敵全体	BIND	敵全体をBIND状態にする
ハッピーダンス	魔力	4	—	—	敵全体	HAPPY	敵全体をHAPPY状態にする
幸せの歌	魔力	4	—	—	敵全体	HAPPY	敵全体をHAPPY状態にする
毒ガスブレス	魔力	7	—	—	敵1～2体	POISON	敵全体をPOISON状態にする
デスタッチ	魔力	4	—	30	敵1体	—	敵からHPを奪い取り、自分のものにする
パララアイ	呪殺	2	—	22	敵1体	PALYZE	敵1体をPALYZE状態にする
ペトラアイ	呪殺	4	—	10	敵1体	STONE	敵1体をSTONE状態にする
ヘルズアイ	呪殺	8	—	12	敵1体	即死	敵1体をDEAD状態にする
吸血	呪殺	7	—	20	敵全体	BAT	敵1体をBAT状態にする。回復の泉でしか回復できない

物理系特技

名称	属性	MP	HP	威力	対象	追加効果	備考
噛みつき	突撃	—	変動	10	敵1体	—	敵1体に噛みつく
毒噛みつき	突撃	—	変動	10	敵1体	POISON	敵1体に噛みつき、POISON状態にする
麻痺噛みつき	突撃	—	変動	20	敵1体	PALYZE	敵1体に噛みつき、PALYZE状態にする
石化噛みつき	突撃	—	変動	20	敵1体	STONE	敵1体に噛みつき、STONE状態にする
魅惑噛みつき	突撃	—	変動	10	敵1体	CHARM	敵1体に噛みつき、CHARM状態にする
巻きつき	突撃	—	変動	12	敵1体	BIND	敵1体に巻きつき、BIND状態にする
体当たり	突撃	—	変動	50	敵0～1体	—	敵1体に突進する。命中率が低い
暴れまくり	突撃	—	変動	15	敵全体	—	敵全体を攻撃する。消費HPは多いが威力が高い
なぎ払い	突撃	—	変動	5	敵全体	—	敵全体を攻撃する。消費HPのわりに威力は低め
押し潰し	突撃	—	変動	30	敵0～1体	—	敵1体を押し潰す。消費HPは多いが威力が高い
引っかき	技	—	変動	15	敵2体	—	敵2体を引っかく。消費HPはかなり少なめ
毒引っかき	技	—	変動	15	敵2体	POISON	敵2体を引っかき、POISON状態にする
麻痺引っかき	技	—	変動	15	敵2体	PALYZE	敵2体を引っかき、PALYZE状態にする
毒針	技	—	変動	10	敵1体	POISON	敵1体に毒針を飛ばしてPOISON状態にする
麻痺針	技	—	変動	8	2～3回	PALYZE	複数の麻痺針を飛ばしてPALYZE状態にする
風神撃	技	—	変動	15	敵全体	FREEZE	敵全体を攻撃し、FREEZE状態にする
雷神撃	技	—	変動	15	敵全体	SHOCK	敵全体を攻撃し、SHOCK状態にする
消化液	技	—	変動	5	敵1体	POISON	敵1体を攻撃し、POISON状態にする
羽ばたき	技	—	変動	5	敵全体	—	敵全体を攻撃できるのはいいが、威力は低い
九十九針	技	—	変動	8	3～5回	—	複数の針を飛ばして攻撃する。消費HPは中程度
ヘルズフィスト	技	—	変動	5	敵1体	—	いわゆる地獄突き。消費HP、威力ともに低い
バイナックル	技	—	変動	10	敵1体	—	ヘルズフィストの強化版

※次頁へ続く

名称	属性	MP	HP	威力	対象	追加効果	備考
鉄拳パンチ	技	—	変動	15	1～3回	—	鉄の拳で敵を叩く。消費HPは多いが威力が高い
アカシャアーツ	技	—	変動	20	敵全体	—	敵全体を攻撃する。消費HPは多いが威力が高い
ヒールドロップ	技	—	変動	6	敵1体	—	もっとも基本的な蹴り技。消費HP、威力ともに低い
イナズマキック	技	—	変動	12	敵1体	—	ヒールドロップの強化版。消費HP、威力ともに中程度
飛び蹴り	技	—	変動	20	1～3回	—	敵数体を蹴りつけてダメージを与える
菩薩掌	技	—	変動	100	敵1体	—	敵1体に大ダメージを与える。ボス戦で使用したい
ハンマーパンチ	技	—	変動	120	1～3回	—	技系最強の攻撃のひとつ。主に巨人族が所持する
雷霆蹴り	技	—	変動	100	敵2体	—	敵2体を真上から蹴りつける。消費HPは多いが威力は抜群
バルカンキック	技	—	変動	120	3～5回	—	技系最強の攻撃のひとつ。所持しているのはネヴァンのみ
だるま返し	剣技	—	変動	100	敵1体	—	敵1体に大ダメージを与える剣技。ぜひボス戦で使いたい
冥界破	剣技	—	変動	80	1～3回	—	敵を空間とともに切り裂く。消費HPは多いが威力は抜群
回転斬り	剣技	—	変動	40	2～3回	—	敵数体を回転しながら斬りつける。消費HPは中程度
ヒートウェイブ	剣技	—	変動	50	2～3回	—	敵数体に剣技で攻撃する。ザコ敵相手には重宝する
デスバウンド	剣技	—	変動	100	1～2回	—	敵数体を衝撃波で攻撃する。ラスボス戦でも十分使える
ヘルファング	剣技	—	変動	100	敵1体	—	強力な特技だが、低レベルの悪魔しか所持していない
メガストライク	剣技	—	変動	125	敵0～1体	即死	敵1体の急所を貫く。まれに一撃死させることもある

敵専用特技

名称	属性	MP	HP	威力	対象	追加効果	備考
自爆	万能	—	50	—	術者1体	術者DEAD	戦闘を終了させることができるが、術者はDEAD状態に
休む	万能	—	5	—	術者1体	—	消費HPの3倍のHPが回復する
ソルスマッシュ	万能	17	—	85	敵全体	—	相性に関係なくダメージを与える。魔神皇専用
邪気の左手	万能	1	—	—	主人公	—	主人公が所有するMAGを半分にする。チェフェイ専用
欲望の右手	万能	1	—	—	主人公	—	主人公が所有するマッカを半分にする。チェフェイ専用
邪神の牙	万能	—	10	75	敵全体	—	敵全体のHPとMPを同時に減らす。マンモン専用
ドロップボイス	精神	12	—	60	敵全体	SLEEP	敵全体をSLEEP状態にする。複数のボスが使用
ランディヘイズ	精神	13	—	48	敵全体	CHARM	敵全体をCHARM状態にする。ドゥルジ戦用
魔界の調べ	魔力	11	—	30	敵全体	CLOSE	敵全体をCLOSE状態にする。アムドゥシアス専用
悪魔のキス♂	呪殺	0	—	20	敵1体	—	男性キャラクターのレベルを下げる
悪魔のキス♀	呪殺	0	—	22	敵1体	—	女性キャラクターのレベルを下げる
デビルスマイル	呪殺	0	—	18	敵1体	—	キャラクター(両性)のレベルを下げる
ワイアーブレス	呪殺	9	—	36	敵1体	PALYZE	速さが低いキャラクターをPALYZE状態に。パラサイト戦用
ソルクラスター	呪殺	49	—	126	敵1体	DEAD	魔力が低いキャラクターをDEAD状態に。魔神皇専用
バエルの呪い	呪殺	8	—	16	敵1体	FLY	敵1体をFLY状態にする。回復の泉でしか回復できない
プラズマ	銃	—	変動	10	敵1体	—	最初に登場するオオツキが使用する特技
プラズマボール	銃	—	変動	20	敵2～4体	—	プラズマの強化版。嫉妬界と憤怒界のオオツキが使用
プラズマッシャー	銃	—	変動	18	敵全体	—	プラズマ系特技の最終兵器。最終版のオオツキが使用
メガトンプレス	突撃	—	変動	80	敵2～4体	—	敵数体を押し潰す。ボスや悪魔専用の特技
烈風波	突撃	—	変動	62	敵1～3体	PALYZE	突風で攻撃しPALYZE状態にする。複数のボスが使用
ニードルテイル	技	—	変動	38	敵全体	POISON	敵全体を攻撃し、POISON状態にする。複数のボスが使用
闇の雄叫び	技	—	変動	56	仲魔	PANIC	召喚中の仲魔全員をPANIC状態にする。複数のボスが使用
大殺斬	技	—	変動	50	敵1体	DEAD	体力が低いキャラクターをDEAD状態にする。マンモン専用
デストリングス	技	—	変動	45	敵全体	BIND	敵全体を攻撃し、BIND状態にする。複数のボスが使用
守る	—	—	—	—	術者1体	—	1ターンのあいだ、敵からのダメージを半減する
逃げる	—	—	—	—	術者1体	—	戦闘から離脱する
仲間を呼ぶ	—	—	—	—	術者1体	—	術者1体につき1体だけ、同種の悪魔を呼び出す
ランダマイザ	—	16	—	—	敵全体	—	タルンダ＋ラクンダ＋スクンダの効果。魔神皇専用

装備品データ

Equip Item

敵を攻撃する剣や銃。敵の攻撃から身を守る防具。ゲーム中にはさまざまな装備品がある。とくに購入することのできない剣は、入手方法や強化する法則など、重要な要素を含むことが多い。

装備品とは、敵を攻撃するための剣や銃、敵の攻撃から身を守るための防具などを指し、ゲーム中のステータス画面では“Equip”と表示されている。装備品を理解するうえで重要なことは、剣や銃に関係する“攻撃属性”と防具一般に関係する“防御相性”だ。ほとんどの剣は“剣”属性だが、まれに“火炎”や“電撃”などの属性をもつものがある。これらの剣で敵を攻撃するときは、同じ属性の魔法で攻撃するのと同じ効果を与えることができる。銃の属性はすべて“銃”だ。また防具の防御相性はさまざまだが、基本的に悪魔の防御相性と同じ。詳しくはP263の“防具の防御相性”を参照のこと。

またすべての剣は販売店で購入することはできない。入手するためには悪魔を倒したり、特定の宝箱から回収したりしなければならない。特殊なケースでは、“練気の剣”と呼ばれる剣と悪魔とを合体させる“合体剣”と呼ばれるものもある。合体剣については P056で解説しているので、そちらを参照してほしい。

【データの見方】

・剣

❶名称	❷性別	❸攻撃	❹命中	❺回数	❻売値	❼追加効果	❽能力値	❾入手方法
魔浄扇	女	41	40	3～5回	4000	FREEZE	力・速・運＋1	悪魔

・銃

❶名称	❷性別	❸攻撃	❹命中	❺回数	❻買値/売値	❾入手方法
ベレッタ92F	両性	22	15	1回	400/200	傲慢界、地のノモス武器屋

・弾

❶名称	❷性別	❸攻撃	❼追加効果	❻買値/売値	❾入手方法
通常弾	両性	2	—	2/1	傲慢界、飽食界、地のノモス、第2ノモス武器屋

・防具(兜・鎧・篭手・具足)

❶名称	❷性別	❿防御	⓫回避	⓬防御相性	❽能力値	❻買値/売値	❾入手方法(防具屋)
ヘルメット	両性	4	1	ノーマル	—	—/75	学校(野球部部室)

❶名称
装備品の名前。ステータス画面で確認できるものと同じ

❷性別
装備できるキャラクターの性別を表わす。両性は男女どちらでも装備できることを意味する

❸攻撃
剣、銃、弾の固有の攻撃力。剣の場合はこの攻撃力とキャラクターの力によって最終的な攻撃力が決定される。銃と弾の場合はキャラクターの能力は関係しない

❹命中
剣、銃、弾の固有の命中力。剣の場合はこの命中率とキャラクターの能力、熟練度によって最終的な命中率が決定される。銃と弾の場合はキャラクターの能力は関係しない

❺回数
剣、銃、弾の固有の攻撃回数。1～3回となっている場合は、敵1体に対し1回から3回攻撃することを意味する

❻買値/売値
装備品すべてに共通する項目で、そのアイテムを購入する際の価格と売却する際の価格を表わす。単位はマッカ。—(ハイフン)は売り買いできないことを意味する

❼追加[illegible]
剣と弾に関する項目で、その剣や弾を装備して攻撃したとき対象に与えるステータス異常を表わす

❽能力値
剣と防具に関する項目で、その剣や防具を装備したときに上昇するキャラクターの能力を表わす

❾入手方法
装備品すべてに共通する項目で、そのアイテムを入手できる場所や方法を表わす。剣以外の装備品については、悪魔からの入手方法は省いてある。詳しくはP233の悪魔別出現地リストを参照してほしい

❿防御
防具に関する項目で、その防具固有の防御力を表わす。この防御力とキャラクターの能力によって、最終的な防御力が決定される

⓫回避
防具に関する項目で、その防具固有の回避率を表わす。この回避率とキャラクターの能力によって、最終的な回避率が決定される

⓬防御相性
防具に関する項目で、その防具がもつ防御相性を表わす。詳しくはP263を参照

剣								
名称	性別	攻撃	命中	回数	売値	追加効果	能力値	入手方法
ピッケル	両性	16	4	1回	125	—	—	軽子坂高校イベント
金属バット	両性	10	6	2回	150	—	—	軽子坂高校イベント
バトルヨーヨー	両性	6	8	3～5回	175	—	—	傲慢界宝箱
バトルハンマー	男	20	8	0～1回	200	—	—	悪魔
ボロックナイフ	両性	7	7	2～3回	210	—	—	悪魔
スライサー	男	12	10	1～2回	225	—	—	悪魔
さそりムチ	女	7	11	3～5回	225	—	—	悪魔
コルセック	女	8	8	2～3回	235	—	—	悪魔/傲慢界イベント
ギロチンアクス	男	24	6	1回	250	—	—	悪魔
備前の短刀	女	14	10	2回	285	—	—	悪魔
ジェットボーラ	両性	8	15	3～5回	300	—	—	悪魔
アセイミナイフ	女	16	15	1～2回	330	—	—	悪魔
ヒートグレイブ	両性	10	15	2～3回	340	—	—	悪魔
ハラキリセイバー	男	29	10	0～2回	350	—	—	悪魔
シャドウニール	両性	10	15	3～5回	525	—	—	悪魔
檜の木剣	両性	12	20	2～3回	600	—	—	悪魔
ヘッドバッシャー	男	35	16	1回	625	—	—	悪魔
バキュームアクス	両性	42	13	1回	650	—	体+1	悪魔
バックソード	男	19	2	1～3回	700	—	力+1	悪魔
ワイルドスピア	両性	22	18	1～2回	725	SLEEP	速+1	怠惰界の宝箱
トリプルダガー	両性	14	20	2～4回	750	CHARM	知+1	怠惰界の宝箱
紅蓮のムチ	女	12	26	敵全体	760	—	魔+1	悪魔
ロケットハンマー	両性	50	11	0～2回	800	—	速+1	嫉妬界の宝箱
呪いの歯車	男	20	20	3～5回	840	—	魔+1	悪魔/呪い
雷電のムチ	女	15	23	敵全体	850	SHOCK	魔+2	悪魔
真紅の長巻	女	26	38	1～2回	875	—	力+1、速+1	悪魔
グラマラスアクス	男	16	17	2～4回	900	—	体+1、運+1	悪魔
スキップハンマー	両性	61	32	0～1回	920	HAPPY	運+2	悪魔
プラズマソード	男	19	43	2～4回	1000	—	力+1、速+1	悪魔
アクアフレイル	女	30	31	2回	1050	—	体+2	悪魔
羆の軍配	両性	22	33	2～4回	1100	PANIC	力・体・運+3	学校イベント
グーテンダーク	男	18	23	3～5回	1200	—	知+1、魔+1	悪魔
ソニックブレード	男	36	55	1～3回	1250	—	力+1、体+1	悪魔
サウザンニードル	両性	22	24	敵全体	1340	BIND	力+1、速+1	悪魔
バイタルランス	男	44	40	2回	1400	—	体+2	悪魔
半裂きの鎌	男	27	25	3～5回	1600	SHOCK	力+1、魔+1	悪魔
風魔の脇差	両性	53	20	1～2回	1995	CHARM	知+2	悪魔
スクレップ	両性	26	37	2～3回	2300	—	体+1、速+1	悪魔
雷牙の斧	両性	99	22	0～1回	2500	—	力+2	貪欲界の宝箱
カロンの杖	女	31	21	2～3回	2590	—	魔+1、運+1	貪欲界の宝箱/悪魔
黒旋風	男	37	25	2～3回	2800	—	力+1、魔+1	悪魔
首狩りスプーン	両性	104	29	0～1回	3000	—	力+2	貪欲界の宝箱/悪魔/呪い
流星錘	両性	33	50	敵全体	3100	PALYZE	魔+1、速+1	憤怒界の宝箱
アンスウェラー	男	73	27	1回	3250	—	体+2	貪欲界の宝箱
シャムシール	女	90	41	1回	3400	—	力・知・魔+1	悪魔
マグマの槍	両性	62	33	1～2回	3550	—	力+1、体+2	悪魔
双蛇の杖	両性	45	20	2～3回	3750	—	力+1、知+2	悪魔

名称	性別	攻撃	命中	回数	売値	追加効果	能力値	入手方法
魔浄扇	女	41	40	3～5回	4000	FREEZE	力・速・運＋1	悪魔
ロンギヌス	両性	70	60	1～3回	4150	—	力・魔・速＋1	悪魔
ファーガスの剣	両性	55	32	2～4回	4500	CLOSE	力＋1、体＋2	憤怒界の宝箱
含光の剣	両性	82	29	1～3回	5250	—	力＋2、知＋1	カジノ景品
妖刀ニヒル	両性	66	50	敵全体	5600	—	魔＋3	合体剣/呪い
ルナブレード	女	67	66	2～4回	6300	—	力＋2、速＋1	合体剣/第3ノモスイベント/悪魔
ソルブレード	男	111	21	0～2回	7000	—	力＋2、体＋1	合体剣/第3ノモスイベント
獅子の軍扇	両性	51	47	3～5回	7800	—	運＋3	カジノ景品
偃月刀	男	80	25	2～4回	8000	POISON	力・知・体・速＋1	カジノ景品
クチナワの剣	両性	136	38	1回	9250	—	力＋2、速＋1	悪魔
方天画戟	男	91	40	1～3回	10000	POISON	力・知・体・速＋1	カジノ景品
デスブリンガー	男	165	43	0～1回	12000	—	体＋3	合体剣/悪魔
ブリューナク	両性	109	30	2回	14000	—	力＋2、魔＋1	悪魔
ゲイボルグ	女	95	33	2～4回	15000	—	力＋2、運＋1	悪魔
グレイプニル	女	63	70	3～5回	16000	BIND	速＋3	悪魔
降魔杖	男	188	10	0～2回	17500	STONE	力＋3	カジノ景品
宵練の剣	両性	78	88	敵全体	19000	—	力＋2、魔＋1	カジノ景品
練気の剣	両性	77	40	1回	2500	—	—	貪欲界、第3ノモスの宝箱/悪魔
子狐丸	両性	130	50	1回	5	POISON	力＋2、運＋1	合体剣
風神剣	男	105	51	2～3回	5	PALYZE	力＋2、運＋1	合体剣
雷神剣	女	105	39	2～3回	5	SHOCK	力＋2、運＋1	合体剣
古備前兼平	両性	207	45	0～1回	5	PANIC	力・速＋2、知・魔・運＋1	合体剣
剛刀長道	両性	207	53	0～1回	5	CLOSE	力・体・運＋2、速＋1	合体剣
仁王清綱	両性	207	70	0～1回	5	CHARM	力・魔・運＋2、知＋1	合体剣
紅雪左文字	両性	207	40	0～1回	5	STONE	力＋3、魔・体・速・運＋1	合体剣
妖刀村正	両性	236	7	0～1回	5	FREEZE	力・魔＋3、運＋1	合体剣/呪い
無想正宗	両性	97	42	3～5回	5	SLEEP	力＋3、体＋2、速・運＋1	合体剣/嫉妬界、憤怒界イベント
乾雲丸	両性	110	69	2～4回	5	HAPPY	運＋3、力・速＋2	合体剣
坤竜丸	両性	119	50	2～4回	5	BIND	運＋3、力・魔＋2	合体剣
八束の剣	両性	138	63	2～4回	5	—	力＋3、運＋2、魔・体＋1	合体剣
天叢雲	男	210	75	1～3回	5	—	力＋3、運＋2、魔・速＋1	合体剣/電撃属性
天沼矛	女	210	78	1～3回	5	—	力＋3、知・運＋2	合体剣/電撃属性
天帝の剣	両性	235	70	0～1回	5	STONE	力・運＋3、知・魔・体＋1	合体剣
鳥船の槍	男	235	75	0～1回	7750	—	力＋3、運＋2	希少敵パスカル
雄健の斧	女	240	75	0～1回	12750	—	力＋3、運＋2	希少敵アリス
雄詰の杖	女	245	75	0～1回	17750	HAPPY	力＋4、運＋2	希少敵エンノオズノ
伊吹の剣	男	250	75	0～1回	22750	PANIC	力＋4、運＋2	希少敵ゴトウ
ヒノカグツチ	両性	255	70	0～7回	27750	—	力＋5、運＋2	嫉妬界、第3ノモス/火炎属性
天御剣	男	177	85	敵全体	2500	SLEEP	力＋3、速＋2、知＋1	貪欲界の特殊宝箱
Kフロストロッド	男	177	87	敵全体	2500	FREEZE	力＋3、体＋2、知＋1	カジノ景品/氷結属性
倶利伽羅の剣	男	177	90	敵全体	2500	PALYZE	力＋3、魔＋2、知＋1	貪欲界の特殊宝箱

銃

名称	性別	攻撃	命中	回数	買値/売値	入手方法
ベレッタ92F	両性	22	15	1回	400/200	傲慢界、地のノモス武器屋
デザートイーグル	両性	35	10	1回	1000/500	傲慢界、飽食界、地のノモス、第2ノモス武器屋
ゴンズピストル	両性	25	21	3～6回	4000/2000	傲慢界、飽食界、地のノモス、第2ノモス武器屋
ドミネーター	男	70	18	1回	5800/2900	飽食界、第2ノモス武器屋
ジャイロジェット	男	75	20	1回	7300/3650	飽食界、嫉妬界、第2ノモス武器屋
M16ライフル	両性	46	29	3～6回	8500/4250	嫉妬界、第2ノモス武器屋
M242ミニミ	両性	60	40	4～6回	11000/5500	嫉妬界、第2ノモス武器屋
SPAS12	男	110	30	敵全体	12800/6400	嫉妬界、第2ノモス武器屋
鬼雷砲	両性	80	38	3～6回	15000/7500	嫉妬界、貪欲界、第2ノモス、第3ノモス武器屋
バレットM90	男	200	58	0～1回	20000/10000	貪欲界、第3ノモス武器屋
黄金銃	両性	131	46	敵全体	27000/13500	貪欲界、第3ノモス武器屋
M134バルカン	男	99	58	5～7回	30000/15000	貪欲界、第3ノモス武器屋
ギガスマッシャー	男	150	38	2～7回	36000/18000	憤怒界、第4ノモス武器屋
国友の銃	両性	252	30	2回	44000/22000	憤怒界、第4ノモス武器屋
レールガン	両性	80	60	5～7回	50000/25000	憤怒界武器屋
轟雷砲	男	200	70	2回	65000/32500	憤怒界武器屋
ミラクルグロッグ	両性	41	22	1回	—/1100	カジノ景品
スマイルステアー	両性	38	26	5～7回	—/4950	カジノ景品
死神コルト	両性	127	28	0～7回	—/8500	カジノ景品
クライムバスター	男	110	66	4～6回	—/25000	第4ノモス武器屋
ニュートリガン	男	165	50	2～7回	—/32500	第4ノモス武器屋
メギドファイア	両性	170	60	敵全体	—/14300	天のノモスの特殊宝箱
ピースメーカー	両性	190	45	敵全体	—/19300	天のノモスの特殊宝箱
ブフラマーストラ	両性	199	51	0～7回	—/24300	天帝の剣十破壊神シヴァ

弾

名称	性別	攻撃	追加効果	買値/売値	入手方法
通常弾	両性	2	—	2/1	傲慢界、飽食界、地のノモス、第2ノモス武器屋
毒針弾	両性	5	POISON	30/15	飽食界、第2ノモス武器屋
ショットシェル	両性	8	—	10/5	飽食界、嫉妬界、第2ノモス武器屋
ランディショット	両性	10	CHARM	44/22	飽食界、嫉妬界、第2ノモス武器屋
神経弾	両性	14	SLEEP	60/30	嫉妬界、貪欲界、第2ノモス、第3ノモス武器屋
呪いの弾丸	両性	15	—	24/12	嫉妬界、貪欲界、第2ノモス、第3ノモス武器屋
カップキラー	両性	18	—	40/20	嫉妬界、貪欲界、第2ノモス、第3ノモス武器屋
聖なる弾丸	両性	20	—	50/25	貪欲界、第3ノモス武器屋
デスペルショット	両性	24	CLOSE	120/60	憤怒界、第4ノモス武器屋
プルトニウム弾	両性	30	—	70/35	憤怒界、第4ノモス武器屋
メデューサの弾	両性	32	STONE	250/125	第4ノモス
コロナショット	両性	35	SHOCK	180/90	憤怒界武器屋
光の弾丸	両性	38	—	150/75	憤怒界武器屋
闇の弾丸	両性	45	—	170/85	第4ノモス
腐食の弾	両性	85	FLY	—/2500	天のノモスの特殊宝箱
ドクロの弾丸	両性	99	—	—/4950	天のノモスの特殊宝箱

兜

名称	性別	防御	回避	防御相性	能力値	買値/売値	入手方法(防具屋)
ヘルメット	両性	4	1	ノーマル	—	—/75	学校(野球部部室)
フリッツヘルム	両性	6	0	ノーマル	—	280/140	傲慢界、地のノモス防具屋
ナップガード	両性	8	1	ノーマル	—	320/160	傲慢界、地のノモス防具屋
メタルターバン	男	5	5	対物理	—	600/300	飽食界、第2ノモス防具屋
アイアンバニー	女	10	2	対氷結	—	1000/500	飽食界、第2ノモス防具屋
フロッグヘルム	男	11	3	対電撃	—	1400/700	飽食界、嫉妬界、第2ノモス防具屋
ドルフィンヘルム	両性	12	3	反サイコ	—	2500/1250	嫉妬界、第2ノモス防具屋
ピンポンハット	両性	11	5	全対応	運+1	—/1900	カジノ景品
アイアンフェイス	男	14	4	ノーマル	—	4500/2250	嫉妬界、貪欲界、第2ノモス、第3ノモス防具屋
パレードヘルム	男	14	6	対火炎	知+1、運+1	6000/3000	貪欲界、憤怒界防具屋
暁の兜	女	16	6	ノーマル	知+1	6800/3400	嫉妬界、貪欲界、第2ノモス、第3ノモス防具屋
スザクの兜	男	18	6	ノーマル	知+2、運+1	7200/3600	第3ノモス防具屋
パンツァーヘルム	女	24	6	全対応	知+2	10000/5000	貪欲界、第3ノモス、第4ノモス防具屋
ヤクトヘルム	男	25	7	全対応	知+2	18000/9000	憤怒界、第4ノモス防具屋
シュツルムヘルム	女	27	7	対氷結	知+3	24000/12000	憤怒界、第4ノモス防具屋
天魔の兜	男	26	9	対氷結	知+3	—/3000	第4ノモスの特殊宝箱
Kフロストヅーラ	男	25	11	対衝撃	知+3	—/3000	カジノ景品
キュウキの兜	両性	26	14	対サイコ	知+3	—/15000	カジノ景品
ジーザスヘルム	男	30	15	対火炎	知+3	—/3000	第4ノモスの特殊宝箱
ホウアコン	女	38	12	神聖防具	知+5、運+1	—/22500	天帝の剣+龍神アナンタ

鎧

名称	性別	防御	回避	防御相性	能力値	買値/売値	入手方法
ショルダーパット	両性	8	2	ノーマル	—	—/125	学校(フットボール部部室)
アミーゴポンチョ	男	9	6	全対応	運+3	—/260	カジノ景品
ハイレグアーマー	女	13	8	ノーマル	—	800/400	傲慢界、地のノモス防具屋
カイザーアーマー	両性	17	7	対衝撃	—	1200/600	傲慢界、地のノモス防具屋
日輪の鎧	両性	21	6	吸火炎	—	2700/1350	飽食界、第2ノモス防具屋
唐獅子の法被	両性	26	5	対火/氷	—	3300/1650	飽食界、第2ノモス防具屋
しんがりの鎧	男	26	7	対物理	—	4200/2100	嫉妬界、第2ノモス防具屋
ドクロの稽古着	男	25	13	反物理	—	5800/2900	嫉妬界、第2ノモス防具屋
テトラジャマー	両性	28	12	対サイコ	—	7200/3600	嫉妬界、貪欲界、第2ノモス、第3ノモス防具屋
パレードアーマー	男	30	15	対電/衝	体+1、運+1	12000/6000	貪欲界防具屋
暁の鎧	女	35	10	神聖防具	体+1	18000/9000	嫉妬界、貪欲界、第2ノモス、第3ノモス防具屋
ゲンブの鎧	男	38	16	吸火炎	体+1、運+1	23000/11500	第3ノモス防具屋
パンツァースーツ	女	46	14	全対応	体+2	30000/15000	貪欲界、憤怒界、第3ノモス、第4ノモス防具屋
ヤクトアーマー	男	53	15	全対応	体+2	36000/18000	第4ノモス防具屋
シュツルムスーツ	女	56	16	全対応	体+3	42000/21000	第4ノモス防具屋
天魔の鎧	男	70	20	魔性防具	体+3	—/3000	第4ノモスの特殊宝箱
Kフロストマント	男	75	18	対火炎	体+3	—/3000	カジノ景品
キュウキの鎧	両性	88	17	対物理	体+3	—/15000	カジノ景品
ジーザスアーマー	男	98	16	神聖防具	体+3、運+2	—/3000	第4ノモスの特殊宝箱
タップスアン	女	110	10	対電/衝	体+5、運+1	—/22500	天帝の剣+国津神アラハバキ

篭手

名称	性別	防御	回避	防御相性	能力値	買値/売値	入手方法
バックパッド	両性	2	1	ノーマル	—	—/50	学校(ホッケー部部室)
スターグローブ	両性	3	2	吸電撃	運+1	—/175	カジノ景品
リベットナックル	両性	5	1	ノーマル	—	500/250	傲慢界、地のノモス防具屋
ジャミングアーム	男	6	3	対サイコ	—	1200/600	傲慢界、地のノモス防具屋
アームブリッジ	女	5	5	ノーマル	—	1800/900	飽食界、第2ノモス防具屋
旋風の篭手	両性	9	3	ノーマル	—	2700/1350	飽食界、第2ノモス防具屋
太刀割りの篭手	男	10	3	ノーマル	—	3800/1900	飽食界、嫉妬界、第2ノモス防具屋
力王の篭手	男	13	1	対衝撃	—	4100/2050	、第2ノモス防具屋
復讐の篭手	両性	12	8	魔性防具	—	5000/2500	嫉妬界、貪欲界、第2ノモス、第3ノモス防具屋
パレードグラブ	男	11	12	ノーマル	魔+1、運+1	6400/3200	貪欲界防具屋
暁の篭手	女	13	14	ノーマル	魔+1	8100/4050	嫉妬界、貪欲界、第2ノモス、第3ノモス防具屋
セイリュウの篭手	男	18	9	対火炎	魔+2、運+1	9300/4650	第3ノモス防具屋
パンツァフィスト	女	18	12	ノーマル	魔+2	10000/5000	貪欲界、憤怒界、第3ノモス、第4ノモス防具屋
ヤクトグラブ	男	15	16	ノーマル	魔+2	14000/7000	憤怒界、第4ノモス防具屋
シュツルムグラブ	女	17	15	ノーマル	魔+3	20000/10000	憤怒界、第4ノモス防具屋
天魔の篭手	男	15	19	ノーマル	魔+3	—/3000	第4ノモスの特殊宝箱
Kフロストミトン	男	17	18	ノーマル	魔+3	—/3000	カジノ景品
キュウキの篭手	両性	19	18	対衝撃	魔+3	—/15000	カジノ景品
ジーザスグラブ	男	22	20	ノーマル	魔+3、運+2	—/3000	第4ノモスの特殊宝箱
パーホゥラット	女	30	15	対氷結	魔+5、運+1	—/22500	天帝の剣＋魔神カルキ

具足

名称	性別	防御	回避	防御相性	能力値	買値/売値	入手方法
ローラーブレード	両性	2	4	ノーマル	—	—/90	学校(相撲部部室)
レッガースラム	男	5	2	ノーマル	—	500/250	傲慢界、地のノモス防具屋
ハッピーサンダル	両性	3	6	ノーマル	運+1	—/440	カジノ景品
チタニウムブーツ	両性	10	0	ノーマル	—	1200/600	傲慢界、地のノモス防具屋
ダンシングヒール	女	1	10	ノーマル	—	2500/1250	飽食界、第2ノモス防具屋
エアロジェット	男	8	4	ノーマル	—	3300/1650	飽食界、第2ノモス防具屋
三日月の具足	両性	6	7	ノーマル	—	4200/2100	飽食界、嫉妬界、第2ノモス防具屋
クライムシューズ	男	10	4	ノーマル	—	6200/3100	嫉妬界、第2ノモス防具屋
鈴鳴の具足	両性	12	3	ノーマル	—	7500/3750	嫉妬界、貪欲界、第2ノモス、第3ノモス防具屋
パレードブーツ	男	10	6	ノーマル	速+1、運+1	10000/5000	貪欲界防具屋
暁の具足	女	11	7	ノーマル	速+1	12000/6000	嫉妬界、貪欲界、第2ノモス、第3ノモス防具屋
ビャッコの具足	男	10	10	ノーマル	速+2、運+1	15000/7500	第3ノモス防具屋
パンツァーレッグ	女	11	13	ノーマル	速+2	17000/8500	貪欲界、憤怒界、第3ノモス、第4ノモス防具屋
ヤクトレッグ	男	14	11	ノーマル	速+2	21000/10500	憤怒界、第4ノモス防具屋
シュツルムレッグ	女	12	15	ノーマル	速+3	28000/14000	憤怒界、第4ノモス防具屋
天魔の具足	男	13	16	全対応	速+3	—/3000	第4ノモスの特殊宝箱
Kフロストブーツ	男	15	15	対氷結	速+3	—/3000	カジノ景品
キュウキの具足	両性	16	16	対電撃	速+3	—/15000	カジノ景品
ジーザスレッグ	男	18	17	全対応	速+3、運+2	—/3000	第4ノモスの特殊宝箱
カムライターオ	女	20	20	対火炎	速+5、運+1	—/22500	天帝の剣＋天津神アマテラス

アイテムデータ

Normal and Event Item

万屋や敵を倒して入手するアイテムには、戦闘時以外にもさまざまな使い方がある。それぞれの効果や使い方をよく理解し、必要なものをあらかじめ用意し魔界の探索に挑もう。

ここで紹介するアイテムとは、ステータス画面の“Normal Item”と“Event Item”にあたるもの。ノーマルアイテムとは敵を攻撃したり味方を回復するアイテムのことで、使用するとなくなるため“消費アイテム”といったほうが分かりやすいかもしれない。イベントアイテムとは、ストーリーを進めるうえでの“カギ”となるもので、いわゆる“キーアイテム”のこと。各魔界のボスから入手できるものが多い。いずれもゲームをプレイするためには欠かせないものなので、その効果や役割をよく理解しておこう。

【データの見方】

・ノーマルアイテム

❶名称	❷属性	❸対象	❹買値/売値	❺効果
マハラギストーン	火炎	敵全体	150/37	火炎で敵全体を攻撃する。マハラギと同じ効果

・イベントアイテム

❶名称	❻入手場所	❼使用方法など
RPGディスク	学校1F	悪魔召喚プログラムを使用することができるようになる

❶名称
アイテムの名前。ステータス画面で確認できるものと同じ

❷属性
ノーマルアイテムのなかでも敵を攻撃できるアイテムだけにある項目で、そのアイテムがもつ攻撃属性を表わす

❸対象
ノーマルアイテムに関係する項目。そのアイテムを使用したときに効果を及ぼす対象を表わす

❹買値/売値
ノーマルアイテムに関係する項目。そのアイテムを購入する際の価格と売却する際の価格を表わす。単位はマッカ。—(ハイフン)は売り買いできないことを意味する

❺効果
ノーマルアイテムに関係する項目。そのアイテムを使用したときの効果を表わす

❻入手場所
イベントアイテムに関する項目。そのアイテムを入手する場所と簡単な入手方法が記されている

❼使用方法など
イベントアイテムに関する項目。そのアイテムを入手したあと、どのように使用するかが記されている

ノーマルアイテム

名称	属性	対象	買値/売値	効果
マハラギストーン	火炎	敵全体	150/37	火炎で敵全体を攻撃する。マハラギと同じ効果
マハブフストーン	氷結	敵全体	170/42	氷結で敵全体を攻撃し、FREEZE状態にする。マハブフと同じ効果
マハジオストーン	電撃	敵全体	180/45	電撃で敵全体を攻撃し、SHOCK状態にする。マハジオと同じ効果
マハザンストーン	衝撃	敵全体	200/50	衝撃で敵全体を攻撃する。マハザンと同じ効果
メギドラストーン	万能	敵全体	1000/250	敵全体に無属性のダメージを与える。メギドラと同じ効果
ノロイの木馬	呪殺	敵2体	160/40	敵2体に呪殺攻撃を行なう。ムドと同じ効果
昇天石	破魔	敵2体	360/90	敵2体に聖なる力で攻撃する。ハマと同じ効果
秘孔針	呪殺	敵3～5体	130/32	敵数体に呪殺攻撃を行なう。マハムドと同じ効果
破魔矢	万能	敵全体	300/75	敵全体に無属性のダメージを与える。メギドと同じ効果
毒矢	魔力	敵1～2体	90/22	敵数体をPOISON状態にする。毒ガスブレスと同じ効果
傷薬	—	味方1体	40/10	味方1体のHPを少し回復する。ディアと同じ効果
宝玉	—	味方1体	—/125	味方1体のHPを完全に回復する。ディアラハンと同じ効果
ディストーン	—	味方1体	400/100	味方1体のSTONE状態を回復する。ペトラディと同じ効果
ディスパライズ	—	味方1体	300/75	味方1体のPALYZE状態を回復する。パララディと同じ効果
ディスポイズン	—	味方1体	150/37	味方1体のPOISON状態を回復する。ポズムディと同じ効果
ディスチャーム	—	味方1体	200/50	味方1体のCHARM状態を回復する。カルムディと同じ効果
道返玉	—	味方1体	4000/1000	味方1体のDEADやDYING状態を回復する。リカームと同じ効果
ファイナルガード	—	味方1体	540/135	エナジードレイン、破魔、呪殺を1ターン防ぐ。テトラジャと同じ効果
リアクトシート	—	味方1体	880/220	マッカを消費せずに仲魔を1体召喚できる。サバトマと同じ効果
封魔の鈴	—	味方全体	1000/250	主人公よりレベルの低い悪魔の出現を抑える。エストマと同じ効果
見晴らしの玉	—	味方全体	300/75	パーティの周囲のマップを表示する。マッパーと同じ効果
さざなみの笛	—	味方1体	1500/375	DEAD状態の仲魔を戦闘に参加させる。サバトマと同じ効果

※次頁へ続く

名称	属性	対象	買値/売値	効果
茶色の小瓶	—	味方全体	800/200	味方全体の軽いステータス異常を回復する。ペンパトラと同じ効果
煙幕弾	—	味方全体	600/150	ボス戦を除く戦闘から確実に脱出できる。トラフーリと同じ効果
静寂の鐘	—	味方全体	1500/375	敵の魔法攻撃を1ターン反射する。マカラカーンと同じ効果
混乱の太鼓	—	味方全体	1500/375	敵の物理攻撃を1ターン反射する。テトラカーンと同じ効果
力王丸	剣2	味方1体	—/125	剣2の攻撃属性をもつ攻撃アイテム。威力は使用者の攻撃力で変動
ヒランヤ	—	味方1体	1200/300	味方1体のHPとMPを少し回復する
魔石	—	味方1体	—/20	味方1体のHPを1/4回復する
マッスルドリンコ	—	味方1体	400/100	味方1体のHPを回復し、最大HPを一時的に上げる
ソーマ	—	味方1体	—/200	味方1体のステータス異常、HP、MPを完全に回復する
金丹	—	味方1体	2000/500	味方1体のDEADやDYING状態を回復する。HPは1/8回復する
反魂香	—	味方1体	—/2250	味方1体のDEADやDYING状態を回復する。HPは完全に回復する
力の香	—	味方1体	—/12	主人公かパートナーの"力"を1上げる
知恵の香	—	味方1体	—/12	主人公かパートナーの"知恵"を1上げる
魔力の香	—	味方1体	—/12	主人公かパートナーの"魔力"を1上げる
体力の香	—	味方1体	—/12	主人公かパートナーの"体力"を1上げる
速さの香	—	味方1体	—/12	主人公かパートナーの"速さ"を1上げる
運の香	—	味方1体	—/12	主人公かパートナーの"運"を1上げる
身代わりの玉	—	味方1体	1200/300	主人公のHPが0になったとき、1回だけ身代わりになる
コアシールド	—	味方全体	—/775	次の新月まで、ダメージゾーンのダメージを無効化する
青銅の箱	—	—	—/1750	これまでに戦った悪魔1体を任意に召喚できる
アミュレット	—	味方全体	500/125	使用した階層のみ、ダメージゾーンのダメージを無効化する
チャクラドロップ	—	味方1体	—/250	味方1体のMPを回復する(効果・小)
チャクラポット	—	味方1体	—/750	味方1体のMPを回復する(効果・中)
ラスタキャンディ	—	味方全体	—/500	タルカジャ+ラクカジャ+スクカジャ+マカカジャの効果がある
メタルカード	—	—	—/5	1枚でコードブレーカーを1回プレイできる
アメジスト	—	—	—/—	悪魔や魔法の宝箱(9個集めると知・魔+1、運+3)
アクアマリン	—	—	—/—	悪魔や魔法の宝箱(9個集めると知・魔+1、運+3)
エメラルド	—	—	—/—	悪魔や魔法の宝箱(9個集めると魔+3)
オニキス	—	—	—/—	悪魔や魔法の宝箱(9個集めると力・体・運+1、速+3)
オパール	—	—	—/—	悪魔や魔法の宝箱(9個集めると力・体・速+1、知・魔+3)
ガーネット	—	—	—/—	悪魔や魔法の宝箱(9個集めると体+3)
サファイア	—	—	—/—	悪魔や魔法の宝箱(9個集めると力+2、魔・体・運+1)
ダイアモンド	—	—	—/—	悪魔や魔法の宝箱(9個集めると力・知+2)
ターコイズ	—	—	—/—	悪魔や魔法の宝箱(9個集めると力・知・魔・体・運+1、速+2)
トパーズ	—	—	—/—	悪魔や魔法の宝箱(9個集めると力・知・魔・体+2、速・運+1)
パール	—	—	—/—	悪魔や魔法の宝箱(9個集めると力・魔・体・運+1、知・体・速+2)
ルビー	—	—	—/—	悪魔や魔法の宝箱(9個集めると体+3)

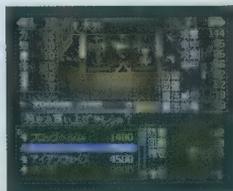
イベントアイテム

名称	入手場所	使用方法など
RPGディスク	学校1F	悪魔召喚プログラムを使用することができるようになる
謙虚のリング	学校体育館/魔獣メリジェーヌ(フォーン)戦後	封印の間で使用。傲慢界に
粗食のリング	傲慢界5F/堕天使ヴィネ戦後	封印の間で使用。飽食界に
ミクロプラズマ	飽食界B7/オオツキ戦後	飽食界B8で使用。オーカス体内に
勤勉のリング	飽食界オーカス体内/妖虫パラサイト戦後	封印の間で使用。怠惰界に
寛容のリング	怠惰界B3/宝箱	封印の間で使用。嫉妬(憤怒)界に
洗わずのまわし	怠惰界B3/宝箱	学校1F相撲部部室で"羆の軍扇"と交換
怒りの手形	憤怒界1F-A/10000マッカで購入	憤怒界3Fを通過するために必要
メガトンの玉	憤怒界1F-C/イベント	憤怒界B1-A/イベント
温厚のリング	嫉妬界6F/夜魔リリス戦後	封印の間で使用。貪欲界に
無欲のリング	貪欲界4F/妖獣チェフェイ戦後、憤怒界1F-D/イベント	封印の間で使用。学校2(チャーリーは最終戦)に
解脱のリング	学校11F/魔神皇戦後	ハザマの精神世界に行くために必要
青のカギ	地のノモスB2/宝箱	第1ノモス/ジェセルの大門を開けるために必要
白のカギ	第3ノモス18F/宝箱	第4ノモス/ネチェリの大門を開けるために必要

CHECK POINT 05

防具の防御相性

それぞれの防具がもつ防御相性は全部で16種類あり、悪魔の防御相性の1部と同じ内容である。ここでは防具に関するものだけを解説しよう。以下の表は防具の防御相性をリスト化したもので、見方はP222の悪魔の防御相性表と同である。200%なら2倍ダメージを受け、50%ならダメージを半減するという意味だ。相性が異なる複数の防具を装備している場合、それぞれの防具の相性のうち、いい部分の恩恵を受けられる。

重要なのは、特定の攻撃を反射する相性。とくに呪殺攻撃を反射する相性は重要だ。通常の戦闘ならあきらめもつくだろうが、ボス戦では絶対に呪殺されるわけにはいかない。ボスに勝てないと先に進めないからだ。また同じ呪殺に耐性がある相性ならば、完全に防ぐほうがいい。完全に呪殺を防ぐ相性は、以下のとおり“反サイコ”、“神聖防具”、“魔性防具”の3つだ。このうち比較的序盤に手に入るのは、“反サイコ”の相性をもつ“ドルフィンヘルム”。値段も安いので、店頭に並んでいたらすぐに購入しておこう。

呪殺攻撃をもつボスがいる魔界には、必ずそれを防ぐ防具が売られている。即購入だ。

●呪殺を完全に防ぐのは | 反サイコ | 神聖防具 | 魔性防具 |

防御相性	剣1 / 銃	剣2 / 悪魔通常	技 / 突撃	火炎 / 氷結	電撃 / 衝撃	神経 / 破魔	呪殺 / 魔力	緊縛 / 万能
ノーマル	100% / 100%	100% / 100%	100% / 100%	100% / 100%	100% / 100%	100% / 0%	75% / 100%	100% / 100%
対火炎	100% / 100%	100% / 100%	100% / 100%	50% / 87%	100% / 100%	100% / 0%	75% / 100%	100% / 100%
対氷結	100% / 100%	100% / 100%	100% / 100%	100% / 50%	100% / 100%	100% / 0%	75% / 100%	100% / 100%
対電撃	100% / 100%	87% / 87%	87% / 100%	100% / 100%	50% / 100%	100% / 0%	75% / 100%	100% / 100%
対衝撃	87% / 75%	75% / 87%	87% / 75%	100% / 100%	100% / 50%	100% / 0%	75% / 100%	100% / 100%
対サイコ	100% / 100%	100% / 100%	100% / 100%	100% / 100%	100% / 100%	62% / 0%	50% / 50%	75% / 100%
対物理	62% / 75%	62% / 62%	100% / 100%	100% / 100%	100% / 75%	100% / 0%	75% / 150%	100% / 100%
対電/衝	75% / 87%	75% / 75%	75% / 100%	100% / 100%	62% / 62%	100% / 0%	75% / 100%	100% / 100%
対火/氷	150% / 150%	150% / 150%	150% / 150%	62% / 62%	100% / 150%	100% / 0%	75% / 100%	75% / 100%
反サイコ	150% / 150%	150% / 150%	150% / 100%	150% / 150%	150% / 150%	50%反射 / 50%反射	50%反射 / 50%反射	50%反射 / 100%
反物理	50%反射 / 50%反射	50%反射 / 50%反射	50%反射 / 50%反射	200% / 200%	200% / 200%	150% / 75%	150% / 200%	150% / 100%
吸火炎	100% / 100%	100% / 100%	100% / 100%	100%吸収 / 250%	100% / 100%	100% / 0%	75% / 100%	100% / 100%
吸電撃	100% / 100%	100% / 100%	100% / 100%	100% / 100%	100%吸収 / 250%	100% / 0%	75% / 100%	100% / 100%
魔性防具	50% / 0%	50% / 50%	50% / 50%	200% / 50%	50% / 200%	0% / 0%	100%反射 / 33%	33% / 100%
神聖防具	100% / 100%	100% / 75%	87% / 87%	87% / 87%	100% / 100%	0% / 50%反射	50%反射 / 50%反射	87% / 100%
全対応	75% / 75%	75% / 75%	75% / 75%	75% / 75%	75% / 75%	75% / 0%	75% / 75%	75% / 100%

謎に包まれた希少敵の全貌

希少敵の出現について

■ザ・ヒーロー出現条件

希少敵パラメーター覧&攻略法

パスカル

ゴトウ

LV.28

ザ・ヒーロー

ロウ・ヒーロー

カオス・ヒーロー

デリス

エンノオズノ

最強キャラクターへの道

ガーディアンで変化する特殊宝箱

パーティ属性で変化する特殊宝箱

最強合体マスターへの道

悪魔合体の重要ポイント

■使利な… 種族合体

■合体…

INDEX

悪魔 Devil

ア

カ

サ

タ

アイテム Item

魔法 Magic

特技 Ability

真・女神転生 if...

アトラス×ファミ通既刊案内

金子一馬グラフィックス 万魔殿 ～悪魔編～下巻

本体価格2500円＋税
AB変型判　好評発売中

金子一馬グラフィックス 万魔殿 ～キャラクター編～

本体価格2500円＋税
AB変型判　好評発売中

真・女神転生 公式パーフェクトガイド

本体価格1300円＋税
A5判　好評発売中

真・女神転生Ⅱ 公式パーフェクトガイド

本体価格1800円＋税
A5判　好評発売中

書名	価格
魔剣X 公式ガイドブック	1,400円
魔剣爻 公式ガイドブック	1,300円
ペルソナ倶楽部Ⅲ ETERNAL PUNISHMENT WORLD	1,300円
ペルソナ2 罰 公式ガイドブック完全版	1,300円
ペルソナ2 罰 公式マスターズガイド	1,300円
ペルソナ倶楽部Ⅱ INNOCENT SIN World	1,300円
ペルソナ2 罪 公式ガイドブック完全版	1,300円
女神転生十年史 DDS10TH anniversary	1,600円
デビルサマナー ソウルハッカーズ のすべて Revision	1,400円
金子一馬グラフィックス 女神転生黙示録	2,400円
真・女神転生デビルチルドレン光の書&闇の書 公式パーフェクトガイド	1,200円
真・女神転生デビルチルドレン黒の書&赤の書 公式ガイドブック	1,100円
真・女神転生デビルチルドレン白の書 公式ガイドブック	1,100円

ファミ通責任編集のゲーム攻略本

書名	価格
真・女神転生デビルサマナー 公式ガイドブック・ベーシック	1,068円
真・女神転生デビルサマナー 公式ガイドブック・ファイナル	951円
真・女神転生デビルサマナーのすべて	1,243円
女神異聞録ペルソナ 公式ガイドブック	1,262円
女神異聞録ペルソナのすべて	1,068円
女神異聞録ペルソナ倶楽部	1,262円
デビルサマナー ソウルハッカーズ 公式ガイドブック	1,200円

※記載いたしました価格は本体価格であり、消費税は含まれておりません。

ISBN4-7577-1339-8

C0076 ¥1400E

9784757713390

1920076014000

エンターブレイン
定価 本体1400円+税

DIGITAL DEVIL STORY if...

「ノドンさぶろうじゃねえか。かなりの愛犬家だが、運はつえぇぜ」

ISBN4-7577-1339-8

C0076 ¥1400E

9784757713390

1920076014000

エンターブレイン
定価 本体1400円 +税

DIGITAL DEVIL STORY if...

造られし魔界に隠された すべての謎を解き明かす

Check1：ガーディアンを自由につけ替えるアリスの部屋

Check2：プレイヤーの欲望を反映するボス・チェフェイ

Check3：最後の敵・魔神皇戦で頼りになる仲魔の作り方

Check4：究極の防具が眠るといわれる銀色の宝箱の中身

Check5：伝説の最強剣“ヒノカグツチ”の入手法

Check6：謎の希少敵や最強合体剣への道 etc...

ATLUS FAMITSU

真・女神転生if... 公式パーフェクトガイド